ব্রিজ

নীলাঞ্জন
কলিকাতা

প্রকাশ : ৮ আগস্ট ১৯৫৯

প্রকাশক সন্ধ্যা চক্রবর্ত্তী । নীলাঞ্জন
৫৯ মট লেন । কলিকাতা ৭০০ ০১৩

মুদ্রক সিদ্ধার্থ মিত্র
বোধি প্রেস । ৫ শঙ্কর ঘোষ লেন । কলিকাতা ৭০০ ০০৬

আমার হরতন-বিবি

পরম কল্যাণীয়া শ্রীমতী মিতেস্মুন্দরীকে দিলাম—

তোমার জন্যই এ বই লেখা সম্ভব হয়েছে।

—তাতুন

ভূমিকা

ব্রিজ বর্তমানে খুবই জনপ্রিয় খেলা। এর জটিল নিয়ম-কানুন নিয়ে বিদেশে বহু বই প্রকাশিত হয়েছে। বাংলাভাষায় এ সম্বন্ধে আলোচনা খুবই সীমিত।

কাজের জোয়াল থেকে সাময়িক-মুক্তির অবকাশে এ বইয়ের পরিকল্পনা এবং রচনা।

এ বই ইংরেজি নবীশদের জন্য নয়—যেমন নয় তাবড় তাবড় খেলোয়াড়দের জন্য। যাঁরা স্রেফ আনন্দের জন্য মাতৃভাষার মাধ্যমে ব্রিজ শিখতে বা খেলতে চান— এ বই তাঁদেরই জন্য।

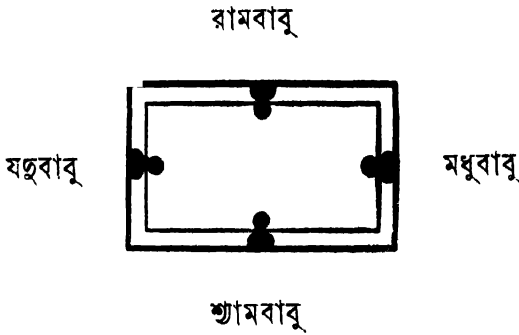
শ্রদ্ধাস্পদ বন্ধু শ্রীপ্রবোধচন্দ্র ভট্টাচার্য এবং সোদরোপম বন্ধু শ্রীজ্যোতির্ময় দত্ত অসীম ধৈর্য সহকারে সম্পূর্ণ পাণ্ডুলিপি পড়ে এ বিষয়ে আমাকে মূল্যবান উপদেশ দিয়েছেন। শেষ মুহূর্তে একটি গুরুতর ত্রুটির সংশোধন করেছেন সপ্তপর্ণীর শ্রীমান সৌমিত্র চক্রবর্তী। আমি এঁদের কাছে কৃতজ্ঞ।

সম্পাদনা এবং প্রুফ-সংশোধনের দায়িত্বে ছিলেন বিশ্বভারতীর শ্রীঅনুপম রায়। আমি তাঁর কাছে অশেষ কৃতজ্ঞ।

সূচীপত্র

গোড়াপত্তন

ব্রিজ তাসের খেলা— খেলেন চারজনে

ব্রিজ তাসের খেলা। চারজনে খেলেন। দুজন করে একটি জোড়। তাঁরা মুখোমুখি বসবেন।

যদি রামবাবু আর শ্যামবাবু এক জোড়ে যদুবাবু আর মধুবাবুর সঙ্গে খেলেন, তবে তাঁরা কিভাবে বসবেন ছবিতে দেখানো হয়েছে।

এক প্যাক তাসে চার রকমের তাস

একটা তাসের প্যাকে বাহান্নখানা তাস থাকে। তাতে চার রকমের তাস। দু রকম কালো রঙের আর দু রকম লাল রঙের। এদের বলা হয়—

ইশকাপন ♠ কালো
হরতন ♡ লাল
রুহিতন ◊ লাল
চিড়িতন ♣ কালো

প্রত্যেক রকমের তেরোখানা করে তাস। এদের মধ্যে সব চেয়ে বড়ো টেক্কা, তার পর সাহেব, তার পর বিবি, বিবির পর গোলাম,

আর তার পর ক্রমশ ছোটো দশ, নয়, আট, সাত, ছয়, পাঁচ, চার, তিন ; আর সব চেয়ে ছোটো হচ্ছে দুই।

খেলার জুড়ি

খেলার জুড়ি যদি আগে থেকে ঠিক করা না থাকে, তবে নিয়ম হচ্ছে যে-চারজন খেলবেন তাঁরা প্যাকের বাহান্নখানা তাসই তাঁদের মাঝখানে উপুড় করে ঢেলে দিয়ে তার থেকে একখানা একখানা করে প্রত্যেকে ইচ্ছামত টেনে নেবেন। যে-দুজনের তাস বড়ো তাঁরা খেলবেন এক জুড়ি হয়ে, আর তাঁদের বিপক্ষে খেলবেন যে-দুজনের তাস ছোটো।

তাস বাঁটা

যিনি সব চেয়ে বড়ো তাস টানবেন, তিনিই প্রথম তাস বাঁটবেন। তাঁর বাঁয়ে যিনি বসবেন তিনি তাসের প্যাক ভেঁজে বানিয়ে দেবেন। যিনি বাঁটছেন তাঁর জুড়ির আর-একজন আর-এক প্যাক তাস নিয়ে ভেঁজে বানিয়ে তাঁর ডান দিকে রেখে দেবেন, যাতে করে এর পর যিনি বাঁটবেন তাঁর বাঁ দিকে তাসের প্যাকটা রাখা হবে।

যিনি বাঁটবেন তিনি তাঁর বাঁ দিক থেকে ভেঁজে বানানো প্যাকটি নিয়ে তাঁর ডান দিকে অপর জুড়ির যিনি বসেছেন তাঁর কাছে রাখবেন। ইনি তাসটা কেটে দেবেন ; অর্থাৎ প্যাকের উপর থেকে এক বা একাধিক তাস নিয়ে যিনি বাঁটবেন তাঁর সামনে রাখবেন। তখন যিনি বাঁটবেন তিনি বাকি তাসগুলো নিয়ে তার উপর রেখে বাঁটতে আরম্ভ করবেন। তাঁর বাঁ দিক থেকে আরম্ভ করে প্রত্যেক খেলোয়াড়কে উপুড় করে এক-একখানা তাস দিয়ে যাবেন ঘড়ির কাঁটার চালে, যতক্ষণ না বাহান্নখানার প্রত্যেকটা তাস দেওয়া হয়। এইভাবে সব চেয়ে শেষ তাসখানা যিনি বাঁটছেন তাঁর কাছে এসে

পড়বে, আর চারজন খেলোয়াড়ের প্রত্যেকেরই সামনে উপুড় হয়ে পড়ে থাকবে তেরোখানা করে তাস। সাধারণত তাস বাঁটা শেষ না হওয়া পর্যন্ত কোনো খেলোয়াড়ই তাঁর সামনের তাস তোলেন না।

প্রতিবারের খেলার হাত

তাস হাতে তুলে তেরোখানা তাসকে আলাদা আলাদা ভাবে রঙ হিসাবে গুছিয়ে নেওয়া হয়। গোছাবার সময় বড়ো থেকে ছোটো-গুলো বাঁ থেকে ডাইনে রেখে আর রঙগুলো কালোর পর লাল আর লালের পর কালো দিয়ে সাজালে খেলবার সময় তাস বাছতে সুবিধা হয়; ভুলের সম্ভাবনাও কম হয়। প্রতিবারের এভাবে সাজানো তাসকে বলা হয় সেবারে খেলার হাত।

হাতের খেলা— ডামি— ডিক্লেরার

প্রত্যেকের হাত ঠিক হবার পর ডাক শুরু হয়। ডাকের শেষে খেলোয়াড়দের মধ্যে একজন তাঁর হাতের একখানা তাস নিয়ে চার-জনের মাঝখানে দান ফেলেন। খেলার এই শুরু। যিনি প্রথম দান ফেলেন, তাঁর বাঁ দিকে যিনি বসেছেন তিনি তাঁর হাতের সমস্ত তাসগুলি চিৎ করে প্রত্যেক রঙের তাস আলাদা আলাদা করে সাজিয়ে তাঁর সামনে রাখেন। এই খেলোয়াড়কে তখন বলা হয় 'ডামি'। ডামির উল্টো দিকে হবেন তাঁর জুড়ির অন্য খেলোয়াড়টি যিনি এবারের খেলার ডাকটি প্রথম ডেকেছিলেন। এই খেলোয়াড়টিকে নিজের হাতের তাস আর ডামির হাতের তাস— দুটোই খেলতে হয়। যিনি প্রথম ডেকে খেলা করতে চেয়েছেন এবং যাঁকে ডামির তাসও খেলতে হবে তাঁকে বলা হয় ডিক্লেরার।

ডিক্লেরার ডামির তাস দেখে তাঁর পছন্দ মতো একখানা তাস নিয়ে শুরুর তাস যেখানে ফেলা হয়েছে তার উপরে বা পাশে ফেলবেন। তার পর তাস ফেলবেন শুরুর দান যিনি ফেলেছেন তাঁর

জুড়ির অপরজন এবং সব শেষে ডিক্লেরার তাঁর নিজের হাতের থেকে একখানা তাস নিয়ে ফেলবেন।

তাসের পিঠ

এইভাবে চারজনের মাঝখানে চারখানা তাস চিৎ হয়ে পড়বে, আর তা নিয়ে হবে একটি পিঠ। চারখানা তাসের মধ্যে একখানাতে খেলার নিয়ম অনুসারে পিঠ পাওয়া যাবে। যাঁর তাসে পাওয়া যাবে, তিনিই দ্বিতীয় দান শুরু করবেন। আর এইভাবেই চলবে যতক্ষণ না তেরোটি তাসই খেলা হয়ে যাচ্ছে। প্রত্যেক পিঠের পরেই যিনি দান শুরু করবেন তাঁর থেকে ঘড়ির কাঁটার চালে পর পর খেলা হতে থাকবে। প্রতি পিঠের প্রথম তাসটি যে রঙের খেলা হবে— অপর তিনজনকে, যদি সেই রঙের তাস হাতে থাকে, তবে সেই রঙের তাসই খেলতে হবে। যদি কোনো খেলোয়াড়ের হাতে ঐ রঙের একাধিক তাস থাকে তবে তিনি তার থেকে যে-কোনো একখানা বড়ো, ছোটো বা মাঝারি তাস দিতে পারেন।

তুরুপের তাস

আর যদি ঐ রঙের তাস হাতে না থাকে তবে তিনি তাঁর পছন্দ মতো হাতের তাসের যে-কোনো একখানা খেলতে পারেন, অথবা তুরুপ করতে পারেন। তুরুপের তাস অন্য তিন রঙের যে-কোনো তাসের চেয়ে বড়ো। যেমন তুরুপের দুই কড়া অন্য যে-কোনো রঙের টেক্কার চেয়ে বড়ো। তুরুপ কোন্ রঙে হবে বা খেলায় আদৌ তুরুপ থাকবে কিনা তা ডাকের উপর নির্ভর করবে। যে রঙের তাস দিয়ে দান শুরু হয়েছে অন্য একজন খেলোয়াড়ের হাতে সেই রঙের তাস না থাকলে তিনি তুরুপের তাস খেলে সেই পিঠটি জিতে নিতে পারেন, যদি অন্য কোনো খেলোয়াড় তার চেয়েও বড়ো তুরুপের তাস না খেলেন। যে রঙের তাস দিয়ে পিঠ আরম্ভ

হয়েছে তা হাতে না থাকলেই যে তুরুপ করতে হবে, এমন কথা নেই। খেলোয়াড় ইচ্ছে করলে অন্য যে-কোনো রঙের একখানা তাসও পাসিয়ে যেতে পারেন। যে পিঠে কেউ তুরুপ করবেন না সেটি পাবেন যে-রঙের খেলা হয়েছে তার সব চেয়ে বড়ো তাস যিনি খেলবেন তিনি; আর যেখানে তুরুপের তাস খেলা হবে, সেই পিঠটি পাবেন যিনি সব চেয়ে বড়ো তুরুপের তাসটি সেবার মারবেন।

ডাক

পিঠ কী, আর তুরুপের মহিমাই-বা কী তা কিছু বলা গেল। এবার আসুন ডাক কী, তা বোঝা যাক। ডাকই তো আসলে খেলার আরম্ভ। যিনি যেবার তাস বাঁটবেন, তাঁরই সেবার প্রথম ডাকতে আরম্ভ করার নিয়ম। তবে তিনি ডাকতেও পারেন, আবার 'ডাকব না' বা 'পাস'ও বলতে পারেন। তার পর ডাকবেন তাঁর বাঁ পাশের খেলোয়াড়টি এবং এইভাবে, যেমন ভাবে তাস বাঁটা হয়েছে, পর পর খেলোয়াড়রা ডেকে যাবেন।

ডাকে থাকবে দুটি জিনিস— একটা সংখ্যা, আর-একটা রঙের নাম বা বলা হবে নো-ট্রাম্প্, অর্থাৎ খেলায় কোনো রঙের তুরুপ থাকবে না। সংখ্যাটিতে বোঝাবে, খেলোয়াড় কটি পিঠ নিতে পারবেন বলে বলছেন; আর রঙের নামে বা নো-ট্রাম্প্ বললে বোঝা যাবে, কোন্ রঙের তুরুপের খেলা খেলতে চাইছেন বা আদৌ তুরুপের খেলা খেলবেন কিনা। যিনি ডাকবেন তাঁকে তেরোটি পিঠের মধ্যে ছয়টি অবশ্যই নিতে হবে, আর তার পর নিতে হবে যে-কয়টি ডাকবেন সে-কয়টি।

যদি চারজনের কেউই না ডাকেন, অর্থাৎ পাস দিয়ে যান তবে সে বারে আর খেলা হবে না— তাস ফের বাঁটা হবে। এর পর যাঁর বাঁটবার কথা তিনি বাঁটতে শুরু করবেন।

ব্রিজ খেলার ডাক নিলামের ডাকের মতো

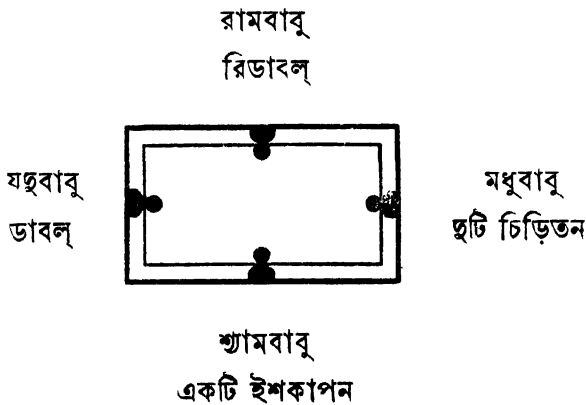
ব্রিজের ডাক অনেকটা নিলামের ডাকের মতো। যখন কোনো খেলোয়াড় প্রথম ডাকটি দেন, নিলাম শুরু হয়ে যায়। তার পর এই ডাকের উপর চড়া ডাক হয় এবং শেষ পর্যন্ত যাঁর ডাকের উপর বাকি তিনজন বলেন আর ডাকব না, অর্থাৎ পাস দিয়ে যান, তিনি ডাক জেতেন এবং তাঁরই হয় খেলা বানাবার ঠিকা বা কন্‌ট্রাক্‌ট্। ডাক দেবার বা চড়াবার সময় প্রত্যেককেই কোন্ রঙের তুরুপ করতে চান বা নো-ট্রাম্‌পে খেলতে চান এবং কয়টির খেলা করতে চান তা স্পষ্ট-ভাবে বলতে হবে। শেষ পর্যন্ত ডেকে যদি খেলা বানাতে পারা যায় তা হলে জেতার আনন্দ ছাড়া লাভও প্রচুর। আর ডেকে খেলা বানাতে না পারলে তেমনি হবে দুঃখ আর লোকসান। লোকসানের পরিমাণ ঠিক হবে, যত সংখ্যা ডাকা হয়েছে তার চেয়ে কত কমের খেলা হয়েছে, তার উপর। যতগুলি কম হবে, ব্রিজের শাস্ত্রে তাকে বলা হয় ততগুলি 'ডাউন' হয়েছে।

আগেই বলা হয়েছে ডাক পর পর চড়া হতে হবে। এই চড়া বলতে কী বোঝায়? পিঠের সংখ্যা বাড়িয়ে ডাক চড়ানো যেতে পারে অথবা বড়ো মানের তাসে সমান সংখ্যা ডাক দিয়েও ডাক চড়ানো যেতে পারে।

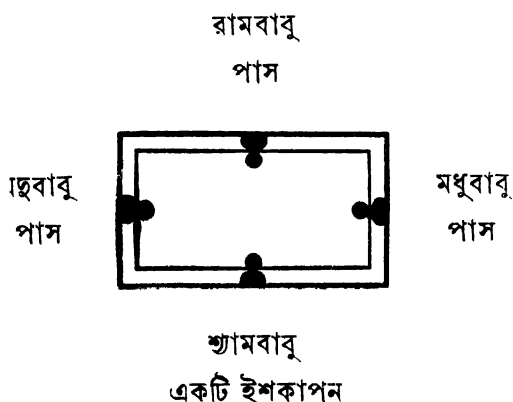
তাসের নিলামের ডাকে দুটি গণ— দেব আর নর। দেব হচ্ছে নো-ট্রাম্‌প্, আর নরদের শ্রেষ্ঠ ব্রাহ্মণ ইশকাপন, তার পর ক্ষত্রিয় হরতন, বৈশ্য রুহিতন, আর সব চেয়ে ছোটো চিড়িতন। যে-কোনো এক নর এক দেবের চেয়ে ছোটো। অর্থাৎ একটি নো-ট্রাম্‌প্ ডাকের চেয়ে যে-কোনো রঙের একটির ডাক সব সময় ছোটো। যেমন ছোটো একটি ইশকাপন ডাকের চেয়ে একটি হরতনের ডাক, একটি হরতনের ডাকের চেয়ে একটি রুহিতনের ডাক, একটি রুহিতনের ডাকের চেয়ে একটি চিড়িতনের ডাক। তা হলে বুঝতে হবে একটি নো-ট্রাম্‌পের ডাকের পর ডাক দিতে হলে যে-কোনো রঙের দুটির

ডাক দিতে হবে, যেমন দিতে হবে একটি ইশকাপন ডাকের উপর দুটি হরতন, রুহিতন বা চিড়িতনের ডাক।

তাসের নিলামে ডাবল্ বা রিডাবল্ করেও ডাক চড়ানো যেতে পারে। সাধারণভাবে ডাবলের উদ্দেশ্য হচ্ছে যিনি একটি ডাক দিয়েছেন, তাঁর অপর পক্ষের কোনো খেলোয়াড় যদি বোঝেন ঐ ডাকের খেলা বানানো সম্ভব নয়, তবে লোকসানের অঙ্ক বাড়াবার জন্য তিনি ডাবল্ দিতে পারেন। ডাবল্ সত্ত্বেও যদি ডিক্লেরার খেলা বানিয়ে নিতে পারেন তবে সাধারণভাবে তাঁর যা লাভ হত, তার চেয়ে অনেক বেশি লাভ তাঁর প্রাপ্য হবে। অপর পক্ষ যখন ডাবল্ দেন, তখন হাতের তাস বুঝে ডিক্লেরার বা তাঁর সাথী রিডাবল্ করে ডাক চড়িয়ে দিতে পারেন। রিডাবলের ডাক জিতলে লাভ চতুর্গুণ। হারলে লোকসানও অনুরূপ।

ডাবল্ বা রিডাবল্ ডাক হলেই যে নিলাম ডাকা শেষ হবে, এমন কথা ব্রিজের শাস্ত্রে নেই। যে ডাকের উপর ডাবল্ বা রিডাবল্ হয়েছে তার চেয়ে চড়া জাতের আর-একটি ডাক পড়লেই আবার স্বাভাবিকভাবে ডাক চলতে থাকবে। যেমন, নীচের ছবিতে দেখানো মতো ডাক হতে পারে—

এ ডাকে মধুবাবুর দুটি চিড়িতনের পর যদুবাবুর ডাবল্ আর রামবাবুর রিডাবলের কোনো মানে থাকবে না। এর পর শ্যামবাবু যদি দুটি ইশকাপন ডাকেন তবে বাকি তিনজন পাস দিতে পারেন। একটি ইশকাপনের ডাবলের সঙ্গে দুটি ইশকাপনের ডাকের কোনো সম্পর্ক থাকবে না।

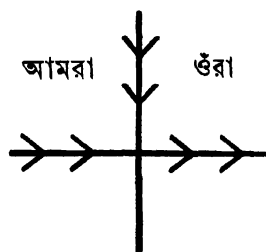
দিক আর বিদিক বা ডিক্লেয়ার পক্ষ আর তাঁদের বিপক্ষ

কোনো একটি ডাকের পর আর তিনজন যদি পর পর পাস দিয়ে যান, তবে সেই ডাকটিই হবে খেলার ডাক বা কন্ট্রাক্ট্; এবং প্রথম যিনি এই ডাকটি শুরু করেছিলেন তিনিই হবেন সে বারের ডিক্লেয়ার; যেমন, ডাক শুরু করে শ্যামবাবু যখন বলেছেন একটি ইশকাপন আর নীচের ছবিতে দেখানো মতো সবাই পাস দিয়েছেন, তখন শ্যামবাবুই হবেন ডিক্লেয়ার।

যখন এক জুড়ির দুজনে একই জাতের তাস পর পর চড়া ডেকে বড়ো খেলা বানাতে চান, তখন প্রথম যিনি সেই ডাকটি ডেকেছিলেন, তিনিই হবেন ডিক্লেয়ার। যেমন ডাক শুরু করে যখন শ্যামবাবু বলেছেন একটি ইশকাপন আর যদুবাবুর পাসের পর রামবাবু ডাক

চড়িয়ে (যেমন নীচের ছবিতে দেখানো হয়েছে) বলেছেন চারটি ইশকাপন; সেখানে—

শ্যামবাবু হবেন ডিক্লেরার, কারণ তিনিই প্রথম ইশকাপন ডাকতে আরম্ভ করেছিলেন। ডিক্লেরার পক্ষের দুটি খেলোয়াড়কে আমরা বলব দিকের পক্ষ আর তাঁদের বিপক্ষকে বলব বিদিকের পক্ষ।

লাভ-লোকসানের খতিয়ান

প্রত্যেকবার খেলার শেষে দিক আর বিদিকে কারা কত পিঠ পেলেন তা গুণে ফেলা হয়। তার পর প্রতিবারের খেলায় যেটি শেষ ডাক বা কন্ট্রাক্ট্ তার সঙ্গে মিলিয়ে লাভ-লোকসানের হিসাব একজন খেলোয়াড় লিখে রাখেন। এই হিসাবের খতিয়ানের ধাঁচ হবে এই রকম :

যিনি হিসাব লিখছেন তাঁদের পক্ষের যত লাভ সব তিনি লিখবেন 'আমরা'র নীচে। আর অপর পক্ষের লাভ লেখা হবে 'ওঁরা'র নীচে। খতিয়ানের বাঁ থেকে ডাইনের দিকে যে লাইনটি টানা রয়েছে তার গুরুত্ব খুবই বেশি। কন্‌ট্রাক্‌ট্ অনুসারে খেলা বানাতে পারলে দিকের পক্ষে পিঠের দরুন যে লাভ তা লেখা হবে এই লাইনের নীচে— বাকি অন্য লাভের হিসাব থাকবে লাইনের উপরে।

দিকের পক্ষ যদি তাঁদের ডাক বা কন্‌ট্রাক্‌ট্ অনুযায়ী পিঠ বানাতে পারেন তবে যতগুলি পিঠের কন্‌ট্রাক্‌ট্, ততগুলি পিঠের দরুন লাভ লাইনের নীচে লেখা হবে। তার চেয়ে বেশি পিঠ পাবার দরুন লাভ হলে তা কিন্তু লিখতে হবে লাইনের উপরে।

পিঠের দরুন লাভের খতিয়ান লেখা হবে :

১. প্রতিটি চিড়িতন বা রুহিতন ডাকের জন্য — ২০
২. প্রতিটি ইশকাপন বা হরতন ডাকের জন্য — ৩০
৩. নো-ট্রাম্‌পের ডাকের প্রথম পিঠের জন্য — ৪০
৪. নো-ট্রাম্‌পের ডাকের প্রথমটির পর প্রতিটি পিঠের জন্য — ৩০

যেমন, নয়টি পিঠ পেয়ে তিনটি চিড়িতন ডেকে খেলা করতে পারলে লাভ পাওয়া যাবে লাইনের নীচে ৬০। আবার দশটি পিঠ পেয়ে চারটি ইশকাপনেব খেলা করতে পারলে লাইনের নীচে লাভ পাওয়া যাবে ১২০। তেমনি ভাবে পাওয়া যাবে ১৯০ যদি বারোটি পিঠ পেয়ে ছয়টি নো-ট্রাম্‌পের খেলা করা যায়। লাইনের নীচে শত বা শতাধিক নম্বর পেলে একটি গেম হবে। তার কম হলে হবে গেমাংশ বা পার্টগেম। গেম একবারের খেলাতেও হতে পারে বা দু-তিন বারের গেমাংশের নম্বর পর পর যোগ করে শত বা শতাধিক হলেও গেম হতে পারে। একবারে গেম করতে হলে ডেকে বানাতে হবে কমপক্ষে হয় তিনটি নো-ট্রাম্‌প্ (= ১০০)

অথবা চারটি ইশকাপন বা হরতন (= ১২০) অথবা পাঁচটি রুহিতন বা চিড়িতন (= ১০০)।

একটি গেমাংশের সঙ্গে একাধিক গেমাংশ গেম বানাবার জন্য ততক্ষণই যোগ করা যেতে পারবে যতক্ষণ না অপর পক্ষ একটি পুরো গেম বানান। যে পক্ষে যখনই একটি গেম হবে, পরের গেমের জন্য তখনই আবার বাঁ থেকে ডাইনে লাইন টেনে লেখা হবে। একদিকের গেমাংশ অন্যদিকে গেম হওয়া মাত্রই নষ্ট হয়ে যাবে। যেমন :

আমরা	ওঁরা
ক. ৬০	
খ. ২০	গ. ১২০

ক. 'আমরা'র দল দুটি ইশকাপন ডেকে বানিয়ে পেলেন গেমাংশ ৬০

খ. 'আমরা'র দল পরের বার একটি চিড়িতন ডেকে বানিয়ে পেলেন গেমাংশ ২০

গ. 'ওঁরা'র দল এর পরের দানে যেই চারটি রুহিতন ডেকে পুরো একটি গেম করে পেলেন ১২০, 'আমরা'র দলের গেমাংশ দুটি নষ্ট হয়ে গেল। আর তা বোঝাবার জন্য ঠিক এর পরই খতিয়ানে বাঁ থেকে ডাইনে আর-একটি লাইন টানা হবে।

রাবার্

যে জুড়ি পর পর দুটি গেম করতে পারবেন, তাঁরা একটি রাবার্ পাবেন। আর যদি তা না হয়, প্রতি তিনটি গেমের মধ্যে যে জুড়ি

দুটি পাবেন, সেই জুড়ি একটি রাবার্ পাবেন। যদি অন্যপক্ষকে কোনো গেম না দিয়ে রাবার্ করা যায় তবে ৭০০ লাভ হয়। রাবার্ পাবার আগে যদি অপর পক্ষ একটি গেম বানাতে পারেন তবে রাবারের লাভ কমে গিয়ে হবে ৫০০। রাবারের দরুন যে লাভ হবে, তা হিসাবের খতিয়ানের লাইনের উপরে লেখা হবে।

বলনির্বল অবস্থা বা ভাল্‌ন্‌র‍্যবল্ অবস্থা

রাবার্ হচ্ছে ব্রিজ খেলার প্রতীক। যে জুড়ি যত রাবার্ বানাতে পারবেন ব্রিজের খেলায় তাঁদেরই জিতবার সম্ভাবনা বেশি, যদি রাবার্ বানাতে গিয়ে ভারী অঙ্কের লোকসান দিয়ে না বসেন। আগেই বলা হয়েছে তিনটি গেমের যে-কোনো দুটি পেলেই রাবার্ হবে। সুতরাং যে পক্ষ যখনই একটি গেম বানাবেন, তাঁদের সমস্ত চেষ্টা হবে আর-একটি গেম বানিয়ে রাবার্ জিতে নেওয়া। আর এই অবস্থাতেই ব্রিজ খেলা হয় পরম আকর্ষণীয়। যে পক্ষ গেম করেছেন, নিঃসন্দেহে তাঁদের বল বৃদ্ধি হয়েছে— আর-একটি গেম করতে পারলেই তাঁদের পক্ষে লাভের অঙ্ক ফুলে ফেঁপে উঠবে। কিন্তু এই গেমটি করতে গিয়ে যদি ডাউন দেন তবে সাজার মাত্রা হবে সাধারণের চেয়ে বেশি— অঙ্কের হিসাবে লোকসানও হবে প্রচুর। হরিষে বিষাদ আর কি! এই অবস্থাকে বলা হয় 'বলনির্বল' (ভাল্‌ন্‌র‍্যবল্) অবস্থা। আর-একটা গেম করতে পারলে বলবৃদ্ধি নিশ্চয় হবে— বেড়ে যাবে লাভের অঙ্ক। আর ডেকে চেষ্টা করে গেম না বানাতে পারলে বল যাবে কমে— আগু লাভের অঙ্ক গুনাগারির লোকসান হয়ে গিয়ে অপর পক্ষের হিসাবে উঠবে।

প্রতি পিঠ ডাউনে সাজার পরিমাণ

ডেকে কন্‌ট্রাক্‌ট্ মাফিক খেলা বানাতে না পারলে সাজা পেতে হবে তা বলা হয়েছে। ব্রিজের আইনে এ সাজার পরিমাণ হবে :

বলনির্বল (ভাল্‌নর‍্যবল্) অবস্থায়—

ডাবল্ না থাকলে পিঠ প্রতি	—	১০০
ডাবল্ থাকলে ১. প্রথম পিঠের দরুন	—	২০০
২. পরের প্রতি পিঠের দরুন	—	৩০০

বলনির্বল (ভাল্‌নর‍্যবল্) অবস্থা না হলে—

ডাবল্ না থাকলে পিঠ প্রতি	—	৫০
ডাবল্ থাকলে ১. প্রথম পিঠের দরুন	—	১০০
২. পরের প্রতি পিঠের দরুন	—	২০০

রিডাবল্ থাকলে যে-কোনো অবস্থাতেই ডাবলে যে লোকসানের অঙ্ক বলা হয়েছে, তার দ্বিগুণ লোকসান হবে।

রাবারের লাভ ছাড়া অন্য লাভ— অনারের লাভ

খেলা বানিয়ে বা জিতে বা অন্যপক্ষের লোকসান করে দিয়ে যে লাভ, তা ছাড়াও হিসাবের খতিয়ানে আরো কয়েক রকম লাভের হিসাব যোগ করা হয়।

প্রথমটি হচ্ছে অনারের (অনার্স) লাভ। টেক্কা, সাহেব, বিবি, গোলাম আর দশকড়া— এরা হচ্ছে অনারের তাস। তুরুপের খেলায় তুরুপের রঙের চারখানা বা পাঁচখানা যে-কোনো এক হাতে পেলে অনারের লাভ পাওয়া যাবে। নো-ট্রাম্প্ খেলায় চারখানা টেক্কা যে-কোনো এক হাতে পেলে অনার পাওয়া যাবে। প্রতিবারের খেলার শেষে অনারের লাভ পাবার তাস থাকলে খেলোয়াড় বলবেন কটি অনারের তাস তাঁর হাতে ছিল, আর তাঁর দল কত লাভ পাবেন। অনারের লাভের অঙ্কের পরিমাণ হবে :

১. সমস্ত অনার এক হাত পেলে — ১৫০
(তুরুপের খেলায় টেক্কা, সাহেব, বিবি, গোলাম আর দশকড়া ; আর নো-ট্রাম্প্ খেলায় চারখানা টেক্কা)

২. তুরুপের খেলায় যে-কোনো চারখানা অনার এক হাতে পেলে — ১০০

সেলামীর লাভ বা স্ল্যামের লাভ

দ্বিতীয় লাভ পাওয়া যাবে সেলামী (স্ল্যাম) হিসাবে। ছয়টি ডেকে যদি তেরোটি পিঠের মধ্যে বারোটি পিঠ পাওয়া যায় বা সাতটি ডেকে যদি তেরোটি পিঠের মধ্যে তেরো পিঠই জিতে নেওয়া যায়, তখন এই সেলামী পাওয়া যাবে। সেলামীর পরিমাণ হবে :

ক. ছয়টির খেলা ডেকে বারোটি পিঠ জিততে পারলে ছোটো সেলামী (লিটল্ স্ল্যাম্)
বলনির্বল অবস্থায় — ৭৫০
বলনির্বল অবস্থা না হলে — ৫০০

খ. সাতটির খেলা ডেকে তেরোটি পিঠ জিততে পারলে বড়ো সেলামী (গ্র্যাণ্ড স্ল্যাম্)
বলনির্বল অবস্থায় — ১৫০০
বলনির্বল অবস্থা না হলে — ১০০০

মজা হচ্ছে, তেরোটি পিঠ করব বলে ডেকে বারোটি পিঠ করলে কিন্তু সেলামী পাওয়া যাবে না। তখন যা ডাকা হয়েছে তার চেয়ে একটি পিঠ কম পাবার দরুন পেতে হবে সাজা। আর গুনাগারির লোকসান গুণে দিতে হবে।

দিকের ডাক

(ডিক্লেয়ার পক্ষের ডাক আর রেস্পন্স্)

আরম্ভের প্রারম্ভ

ব্রিজ খেলায় যাঁর যেবার তাস বাঁটবার কথা তাঁকে বলা হয় সেবারের ডিলার। তাস বাঁটা শেষ হয়ে গেলে তিনিই ব্রিজের নিলামের প্রথম ডাকটি বা ওপ্নিং বিড দেবার জন্য মুখ খুলবার অধিকারী। তিনি হাতের তাস দেখে ডাকতেও পারেন, আবার নাও ডাকতে পারেন। তবে তা স্পষ্ট করে জানিয়ে দিতে হবে। যদি ডাকতে চান, তবে কমপক্ষে একটির যে-কোনো রঙে বা নো-ট্রাম্পে ডাকতে হবে। যেমন, ইশকাপন একটি, বা হরতন একটি, বা রুহিতন একটি, বা চিড়িতন একটি অথবা নো-ট্রাম্প্ একটি। এটা হবে তাঁর সব চেয়ে ছোটো ডাক। আর ডিলার যদি তাস দেখে বোঝেন তাঁর কমপক্ষে একটি ডাকবারও ক্ষমতা নেই, তা হলে তিনি বলবেন—পাস।

ডিলারের ডাক বা পাস দেবার পর ডাক দেবার হক হবে তাঁর বাঁ দিকে যিনি বসেছেন তাঁর। তিনিও ডাকতে বা পাস দিতে পারেন। তিনি যদি পাস দেন, তবে তাঁর বাঁ দিকে যিনি বসেছেন তাঁর, আর তার পর তাঁরও বাঁ দিকে যিনি বসেছেন তাঁর ডাকবার হক হবে। এই ভাবে চারজন খেলোয়াড়েরই ডাকবার সুযোগ আসবে। যদি চারজন খেলোয়াড়ই প্রথম ডাকবার বা ডাক শুরু করবার সুযোগ পেয়ে ডাকবার জন্য মুখ না খুলে পাস বলে যান, তবে সেবার আর খেলা হবে না। আবার তাস বাঁটা হবে। ডিলার হবেন প্রথম যিনি বেঁটেছিলেন তাঁর বাঁ পাশের খেলোয়াড়টি।

তা হলে দেখা যাচ্ছে, প্রথম ডাকের শুরু করবার কথা যদিও ডিলারের, তিনি তা না করে যদি পাস দেন, তবে শুরুর ডাকটি তাঁর

বাঁ দিকের দ্বিতীয়, তৃতীয় বা চতুর্থ খেলোয়াড়টিও দিতে পারেন। যিনি ডাক দেবেন তাঁকে বলা হবে ওপ্‌নার।

ব্রিজের নিলামের ডাকে একবার পাস দিলে আবার ডাকা যাবে না এমন কথা যেমন নেই, তেমনি একবার ডাক দিলে আবার ডাকা যাবে না তেমন কথাও নেই। শুরু বা ওপ্‌নিং ডাকের পর ঘুরে ঘুরে যখনই ডাকের পালা আসবে তখন চারজন খেলোয়াড়ই ডাক ডেকে চড়াতে পারবেন বা পাস দিয়ে যেতে পারবেন। এইভাবে ডাক চড়া হতে হতে যখন কোনো ডাকের পর আর তিনজন খেলোয়াড় নিজের নিজের পালায় আর ডাক না চড়িয়ে পাস দিয়ে যাবেন, তখনই নিলামের শেষ হবে। শেষ ডাক যে দিকের খেলোয়াড় দিয়েছেন, সেই দিক খেলা বানাবার কন্‌ট্রাক্‌ট্‌ বা ঠিকা পেয়ে যাবেন। ঐ ডাকটি যে খেলোয়াড় শুরু করেছিলেন, এবারের খেলায় তিনি হবেন ডিক্‌লেরার।

ব্রিজ খেলার ডাক এক-এক দিকের দুজনের হাতের তাসের বলাবলের উপর নির্ভরশীল। একদিকের একজন ডাক দিয়ে বল জানালে অন্যজন নিজের হাতের বল অনুযায়ী ডাক চড়াবার বা না চড়াবার সিদ্ধান্ত নিয়ে হয় ডাক দেন, না হয় পাস দিয়ে যান।

এখন বোঝা যাক, হাতে কী ধরণের তাস এলে ডিলার বা বাকি তিনজন খেলোয়াড় শুরুর ডাকটি দেবার জন্য মুখ খুলতে ভরসা করবেন। ব্রিজ খেলায় যে হাতে যত বেশি পিঠ জিতবার মতো তাস থাকবে, সেই হাতের বল তত বেশি বা সেই হাত তত ভালো। আর পিঠ জিতবার সম্ভাবনা তো টেক্কা A, সাহেব K, বিবি Q আর গোলাম J-দেরই সব চেয়ে বেশি। সুতরাং যে-কোনো হাতে ডাক দেওয়া বা না দেওয়া নির্ভর করবে :

১. কোন্‌ কোন্‌ রঙের টেক্কা A, সাহেব K, বিবি Q আর গোলাম J এসেছে— তার উপর,

২. যে রঙের তাস বেশি সংখ্যায় এসেছে, তার সঙ্গে টেক্কা A, সাহেব K-রা আছে কিনা— তার উপর,
৩. কোন্ রঙের তাস মাত্র একখানা বা দুখানা এসেছে এবং তারা টেক্কা A, সাহেব K কিনা— তার উপর,
৪. কোন্ রঙের তাসে আদৌ টেক্কা A, সাহেব K-রা আসে নাই— তার উপর, আর
৫. কোন্ রঙের তাস মোটেই আসে নাই— তার উপর।

সংখ্যা গুনতি বা পয়েন্ট কাউন্ট

ডাক মানেই হচ্ছে হাতের তাসের এই পঞ্চভূতে স্থিতাবস্থার জানান দেওয়া। ব্রিজ খেলার প্রথম যুগ থেকে এই জানান দেওয়ার রীতিনীতি নিয়ে অনেক পরীক্ষা-নিরীক্ষা হয়েছে। এখন মোটামুটি ভাবে শুরুর ডাক আর তার পরের পর ডাক দেবার জন্য ব্রিজশাস্ত্রের শুভঙ্কর গোরেন সাহেবের সংখ্যা গুনতি বা পয়েন্ট কাউন্ট পদ্ধতি সর্বজনগ্রাহ্য হয়েছে।

এই বহুল প্রচারিত রীতিতে বড়ো বড়ো প্রতিটি তাসের অর্থাৎ প্রতিটি টেক্কা, সাহেব, বিবি আর গোলামের মান এক-একটি সংখ্যা দিয়ে স্থির করে দেওয়া হয়েছে, যেমন :

প্রতিটি টেক্কা	A	—	৪ পয়েন্ট
প্রতিটি সাহেব	K	—	৩ পয়েন্ট
প্রতিটি বিবি	Q	—	২ পয়েন্ট
প্রতিটি গোলাম	J	—	১ পয়েন্ট

এই হিসাবে প্রতি রঙের বড়ো তাসের মান দশ পয়েন্ট। আর চার রঙের বড়ো তাসের মান সব মিলিয়ে চল্লিশ পয়েন্ট।

মান স্থির করে দিয়ে গোরেন সাহেব বলেছেন, টেক্কার কথা আলাদা। তিনি তো শালগ্রাম শিলা— তাঁর শোয়াবসা সবই সমান।

তিনি হাতে যে ভাবেই আসুন সব অবস্থাতেই তাঁর মান বজায় থাকবে চার পয়েণ্ট। কিন্তু হাতের তাসে টেক্কাবিহীন সাহেবের মান হবে দুই পয়েণ্ট, আর টেক্কা-সাহেব বিহীন বিবির মান হয়ে যাবে এক পয়েণ্ট। শুধু গোলামের তো মানই থাকবে না। গোরেন সাহেবের ধারাপাতে বড়ো বড়ো তাসের মানের আরো হানি-বৃদ্ধির গুনতি আছে। যদি হাতে সবকটি টেক্কা এসে থাকে, তবে বৃদ্ধি এক পয়েণ্ট, আর মোটেই টেক্কা না আসলে হানি এক পয়েণ্ট। এখানে বলা যেতে পারে যে মানের এই বাড়তি হানি-বৃদ্ধির হিসাব কেবল স্থানবিশেষেই প্রযোজ্য।

কিন্তু বড়ো বড়ো তাসের মানের গুনতি দিয়ে শুধু নো-ট্রাম্প্ খেলার কনট্রাক্ট্ বা ঠিকা বানানো যাবে। গোরেন সাহেব বলেছেন, রঙের তুরুপের খেলার ডাকে শুধু বড়ো তাসের মানভঞ্জন করলেই হবে না, অন্য তাসও— অর্থাৎ দশ কড়া থেকে দু কড়া পর্যন্ত সব— যাদের হ য ব র ল বলা হয়, তাদেরও গুনতির মধ্যে আনতে হবে। দেখতে হবে এই হ য ব র ল-রা কোন্ রঙে কখানা এসেছে বা আদৌ এসেছে কিনা। আর তার উপরই রঙের তুরুপের খেলায় হাতের পুরো ১৩ খানা তাসের মান স্থির হবে। গোরেন সাহেব বলছেন :

১. যখন কোনো রঙের তাস হাতে আদৌ আসবে না, তখন হাতের মান বৃদ্ধি = + ৩ পয়েণ্ট

২. যখন কোনো রঙের তাস হাতে মাত্র একখানা আসবে, তখন হাতের মান বৃদ্ধি = + ২ পয়েণ্ট

৩. যখন কোনো রঙের তাস হাতে মাত্র দুখানা আসবে, তখন হাতের মান বৃদ্ধি = + ১ পয়েণ্ট

একটি উদাহরণ দিয়ে ব্যাপারটা বোঝা যাক। ধরুন হাত এসেছে—

♠	A হ য		♠	A হ য
♡	A K J ব র	বা	♡	A K J হ য ব
◊	হ য ব		◊	হ য ব
♣	র ল		♣	র

গোরেন-ধারাপাত অনুসারে বাঁ দিকের হাতে আছে তেরো পয়েন্ট, আর ডান দিকের হাতে আছে চৌদ্দ পয়েন্ট।

রঙের একটির শুরুর ডাক (ওপ্‌নিং বিড— রঙ একটি)

সংখ্যা গুনতির ধারাপাত স্থির করে, গোরেন সাহেব শুরুর রঙের একটির ডাক দেবার জন্য দুটি মূল সূত্র নির্ধারণ করে দিয়েছেন। বলেছেন, ডাকবার জন্য বড়ো তাসের মান আর অন্য তাসের (অর্থাৎ হ য ব র ল-দের) স্থিতাবস্থার মান একত্র যোগ দিয়ে—

১. যদি তেরো পয়েন্ট হয়, তবে বুঝতে হবে হাতে ডাক দেবার মতো তাস এসেছে।

এই অবস্থায় ডাক দেওয়া বা না দেওয়া ওপ্‌নারের ইচ্ছা-সাপেক্ষ; আর,

২. যদি চৌদ্দ পয়েন্ট হয় তবে ওপ্‌নারকে নিশ্চয়ই ডাক দিতে হবে। দুটি উদাহরণ দিয়ে ব্যাপারটি বোঝবার চেষ্টা করা যাক। ধরুন তাস এসেছে—

♠	A K J 4		♠	A K 4 3
♡	7 5 2	বা	♡	A J 7 5
◊	A 6 3		◊	6 3
♣	8 5 3		♣	8 6 3

বাঁ দিকের হাতের মান বারো পয়েন্ট। এ হাতে শুরুর ডাক হবে না। ওপ্‌নার বলবেন পাস। ডান দিকের হাতের মান তেরো পয়েন্ট। ডাক না দেওয়া যেতে পারে। কিন্তু দরকার হলে হরতনও

পরে ডাকা যেতে পারে, এজন্য ওপ্‌নার শুরুর ডাক দেবেন ইশকাপন একটি।

তবে কী তেরো পয়েন্টের নীচে হাত থাকলে শুরুর ডাক কখনোই দেওয়া যাবে না? এবিষয়ে বলা হয়েছে, যখন ডিলার আর তাঁর পরের জন পর পর পাস দিয়ে যান, তখন তৃতীয় ব্যক্তি দশ-এগারো পয়েন্ট নিয়েও ডাকতে পারেন, যদি তাঁর কাছে কোনো একটি রঙের তাস বড়ো মানের তাস নিয়ে অন্তত খান পাঁচেক থাকে। ধরুন তাস এসেছে—

♠	A K J 5 3	♡	J 4
◇	7 6 5	♣	8 9 6

পর পর দুটি পাসের পর এরকম হাতে তৃতীয় ব্যক্তি ইশকাপন একটি বলে ডাক শুরু করতে পারেন। ব্যস্‌, ঐ পর্যন্তই। ও ডাক আর চড়ানো-বাড়ানো যাবে না।

একটি চিড়িতন বলে শুরুর ডাক

কিন্তু তাস বলে কথা! সব সময়ে যে গয়নাগাটি পরে গুছিয়ে আসবেন তা তো আর হয় না। এমন তো হতে পারে হাতে চৌদ্দ পয়েন্টের মান আছে। কিন্তু তাস এমন ভাবে ছড়িয়ে-ছিটিয়ে এসেছে যে কোনো রঙেরই ডাক দেওয়া সম্ভব হচ্ছে না। তখন ওপ্‌নার কী করবেন? তিনি যেমন বেণী তেমনি রেখে চুল না ভিজিয়ে, স্নানপর্বটি সেরে ফেলবেন। অর্থাৎ হাতে যে চৌদ্দ পয়েন্ট আছে, তা বোঝাবার জন্য একটা পোশাকী ডাক— চিড়িতন একটি ডাকবেন। ধরুন তাস এসেছে—

♠	Q 10 8 7	♡	K 6 3 2
◇	J 2	♣	A K 3

এই হাতে চৌদ্দ পয়েন্ট আছে। ওপ্‌নারকে ডাক নিশ্চয়ই দিতে হবে। কিন্তু ইশকাপন একটি বা হরতন একটি ডাক দিলে বিপদ হতে পারে। এজন্য এ-সব হাতে ডাকবেন চিড়িতন একটি। আবার ধরুন তাস এসেছে—

♠	A K 5 4	♡	J 10 2
◊	7 6 5	♣	A Q 3

এই হাতে যখন চৌদ্দ পয়েন্ট আছে, তখন পাস দেওয়া তো ঠিক হবে না। কিন্তু ওপ্‌নার যদি বলেন ইশকাপন একটি, আর তাঁর জুড়ি বলেন রুহিতন দুটি, তাতে ওপ্‌নার তো ফ্যাসাদে পড়বেন। কিন্তু শুরুতে যদি চিড়িতন একটি বলে ডাক হয়, তবে পার্টনারের একটি রুহিতনের উপর ওপ্‌নারের ইশকাপন একটি বলার কোনো ঝামেলাই থাকবে না।

হাতে চৌদ্দ পয়েন্ট থাকলে শুরুর ডাক নিশ্চয়ই দিতে হবে। কারণ গড়পড়তা হিসাবে দেখা গেছে এক হাতে চৌদ্দ পয়েন্ট পেলে, অন্য কোনো হাতে তত মানের তাস না পাবার সম্ভাবনাই বেশি। এইজন্য 'চিড়িতন একটি'র প্রশস্তি নির্ধারিত হয়েছে। আরো একটি উদাহরণ দিলে ব্যাপারটি আরো কিছুটা পরিষ্কার হতে পারে। ধরুন তাস এসেছে—

♠	A J 2	♡	J 10 3
◊	K 5 4	♣	K Q 8 6

এ হাতে চিড়িতন একটি ছাড়া, ওপ্‌নারের আর কোনো ডাক দিলে কী সুবিধা হবে?

চৌদ্দ পয়েন্টের হাত হলে ওপ্‌নার নিশ্চয়ই ডাকবেন, আর তেরো পয়েন্টের হাত হলে তিনি ভাববেন— এ বাক্য শাস্ত্রে লেখা আছে। কিন্তু এ ব্যাপারে সত্যই কি ১৩ অশুভ? মনে হয় না। কারণ তেরো

পয়েন্টের হাত তো বরাতে খুবই কম জোটে। যেবার জুটবে, সেবার ভাবাভাবি নেই, জয় মা বলে ডেকে দিলেই শুভ হবে, আর ঐ চিড়িতন একটি বলেই ডাক দেবেন।

যখন হাতের মান অনুসারে দুটি রঙে শুরুর ডাক হওয়া সম্ভব তখন কোন্‌টি ছেড়ে কোন্‌টি ডাকা বিধেয়

আবার শাস্ত্র আলোচনায় ফিরে আসা যাক। শুরুতে রঙের একটি ডাক দেবার জন্য হাতে কি মানের তাস থাকা দরকার, তার একটি হিসাব দেওয়া গেছে। এও দেখা গেছে, যদি চৌদ্দ পয়েন্টের হাত চার রঙে ছড়িয়ে-ছিটিয়ে এসে থাকে, তা হলে চিড়িতন একটির ডাক প্রথমে দিলে, পরে ডাক চড়াবার সুযোগ বেশি পাওয়া যায়। কিন্তু তাস যদি ছড়িয়ে-ছিটিয়ে না এসে এমন ভাবে আসে, যখন যে-কোনো দুটি রঙেই শুরুর ডাক হওয়া সম্ভব, তখন সে দুটির মধ্যে কোন্‌টিকে শুরুর ডাকের জন্য বাছা হবে এবং কেমন করে বাছা হবে, সে বিষয়ে কয়েকটি নীতি নির্ধারিত হয়েছে। যেমন—

ক. ৫-৫ হাতে ডাক

যেখানে দুই রঙের তাস পাঁচখানা করে এসেছে, তার মধ্যে যে রঙটি বর্ণাশ্রম ধর্মে বড়ো (হরতনের চেয়ে ইশকাপন বড়ো, রুহিতনের চেয়ে হরতন বড়ো, আর চিড়িতনের চেয়ে রুহিতন বড়ো) সেই রঙের একটি বলে শুরুর ডাক হবে। যে রঙে বড়ো তাসের মান বেশি আছে, সে রঙের ডাক প্রথমে হবে না।

খ. ৫-৪ হাতে ডাক

যেখানে এক রঙের পাঁচখানা এবং আর-এক রঙের চারখানা এসেছে, সেখানে শুরুর ডাক হবে, যে রঙের পাঁচখানা এসেছে সেই রঙটি দিয়ে। এ নিয়মের কিছু ব্যতিক্রম আছে, পরে সে কথা বলা যাবে।

গ. ৬-৫ হাতে ডাক

যেখানে এক রঙের ছয়খানা এবং আর-এক রঙের পাঁচখানা এসেছে, সেখানে যে রঙের ছয়খানা এসেছে সেই রঙ দিয়ে শুরুর ডাক হবে। যে রঙের তাস পাঁচখানা এসেছে, পরে ওপ্‌নার তার ডাক সুযোগ মতো দুবার দেবেন। ধরুন হাত এসেছে—

♠ 3	♡ A K 7 6 5
◊ A Q J 5 4 3	♣ 4

ওপ্‌নার ডাকবেন :	রেস্‌পন্‌স্‌ হতে পারে :
রুহিতন একটি	ইশকাপন একটি
হরতন দুটি	ইশকাপন দুটি
হরতন তিনটি	?

ঘ. ৬-৪ হাতে ডাক

যেখানে এক রঙের ছয়খানা এবং আর-এক রঙের চারখানা থাকবে সেখানে শুরুর ডাক হবে— যে-রঙের ছয়খানা আছে, সেই রঙ ডেকে। রেস্‌পন্‌সের পর, ছয়খানার রঙটি আবার ডেকে তার পর সুযোগ বুঝে চারখানার রঙ দেখানো যেতে পারে। কিন্তু যদি ইশকাপন বা হরতনের চারখানা আসে, তবে ছয়খানার একবার ডাক দিয়েই, চারখানার ডাক দিতে হবে। ধরুন তাস এসেছে—

♠ A Q 10 2	♡ 3
◊ A Q J 7 6 5	♣ 5 4

ওপ্‌নার ডাকবেন :	রেস্‌পন্‌স্‌ হতে পারে :
রুহিতন একটি	হরতন একটি
ইশকাপন একটি	—

ব্যতিরেক নিয়ম

নীতিগতভাবে যদিও দেখানো হয়েছে, ৫-৪ হাতে প্রথম ডাকটি ওপ্‌নার দেবেন পাঁচখানার রঙে, কোনো কোনো ক্ষেত্রে কিন্তু ব্যতিরেক হিসাবে অন্যটি বলা হয়েছে। যখন তেরো-চৌদ্দ পয়েন্টের হাতে চারেরা আর পাঁচেরা ইশকাপন-হরতন, হরতন-রুহিতন, রুহিতন-চিড়িতন— এই পর্যায়ে আসে, তখন যে-রঙটির চারখানা এসেছে সেই রঙটি দিয়েই শুরুর ডাক হবে। ধরুন তাস এসেছে—

♠ A Q J 3	♡ K Q 7 6 5
◊ 8 5	♣ 4 2

এ হাতে ব্যতিরেক নিয়মে শুরুর ডাক হবে ইশকাপন একটি।

এই ব্যতিরেক নিয়মের টীকা হিসাবে বলা হয়েছে, যে-কোনো রঙেরই কম মানের পাঁচখানাকে যদি চারখানা মনে করা যায়, তা হলে ডাক ভালো হয়।

এতক্ষণ ৫-৫, ৫-৪, ৬-৫ এবং ৬-৪ হাতের শুরুর ডাক ওপ্‌নার কিভাবে দেবেন তা বলা গেল। এবার দেখা যাক চার-চার হাতে ওপ্‌নার কিভাবে ডাক শুরু করবেন। এ সম্বন্ধে নীতিগতভাবে বলা হয়েছে যে, এ অবস্থায়—

১. হাতে যে-রঙের তাস গুনতিতে সব চেয়ে কম এসেছে, ক্রমপর্যায়ে তার ঠিক পরের রঙের যদি চারখানা এসে থাকে, তবে সেই রঙ দিয়ে ওপ্‌নার শুরু করবেন। তা না থাকলে তারও পরের রঙটি শুরুর ডাকের জন্য ওপ্‌নার বেছে নেবেন। এ নিয়মে চিড়িতন যদি সংখ্যায় সব চেয়ে কম এসে থাকে, তবে ইশকাপনকে ক্রমপর্যায়ে তার পরের রঙ হিসাবে ধরতে হবে। আর,

২. হাতে যখন ইশকাপন বা হরতনের চারখানা আর চিড়িতনের চারখানা আসবে, তখন শুরুর ডাকটি ওপ্‌নার চিড়িতন দিয়েই

দেবেন। হাত গুনতির কম তাসের ফর্মুলা দিয়ে তখন আর বাছাই করতে হবে না।

নীচের খানকয়েক হাতের দৃষ্টান্ত দিয়ে চার-চার হাতে ওপ্‌নার কোন্ রঙ দিয়ে শুরু করবেন, তা দেখানো হল :

	ওপ্‌নারের হাত :		ওপ্‌নারের ডাক :
ক.	♠ 8 7 5	♡ 9 6	
	◇ A K 9 5	♣ A Q J 3	রুহিতন একটি
খ.	♠ A K 5 3	♡ 7 4 3	
	◇ 9 8	♣ A Q J 5	চিড়িতন একটি
গ.	♠ A K 5 3	♡ K Q J 2	
	◇ 5 4 3	♣ 8 5	ইশকাপন একটি
ঘ.	♠ 2 3 4	♡ A K 6 5	
	◇ A K 8 5	♣ 7 3	হরতন একটি
ঙ.	♠ A Q 7 5	♡ J 4 2	
	◇ A K 9 5	♣ 8 6	ইশকাপন একটি
চ.	♠ A Q 7 4	♡ 9 6	
	◇ A K 8 3	♣ J 5 2	রুহিতন একটি
ছ.	♠ A K 6 2	♡ A J 10 3	
	◇ 4	♣ K J 8 5	চিড়িতন একটি

শুরুতে নো-ট্রাম্প্‌ একটির ডাক (ওপ্‌নিং বিড— নো-ট্রাম্প্‌ একটি)

নো-ট্রাম্প্‌ খেলার প্রধান কথা, হাতে সব রঙেরই পিঠ জিতবার মতো তাস থাকা চাই। তাই বলা হয়েছে, নো-ট্রাম্প্‌ খেলতে হলে শুধু হাতের মান গুনলেই হবে না, দেখতে হবে চার রঙেরই তাস

এসেছে কিনা, আর তারা কী ধাঁচে এসেছে। এ বিষয়ে সর্বসম্মত মত হল, ওপ্‌নারকে নো-ট্রাম্প্‌ একটির ডাক দিতে হলে :

১. হাতের মান ১৬-১৮ পয়েণ্টের হতে হবে ;

২. হাতের তাসের ধাঁচ হতে হবে ৪-৩-৩-৩ ; ৪-৪-৩-২ বা ৫-৩-৩-২ ধরনের।

এই সঙ্গে আরো বলা হয়েছে, প্রতি রঙের তাসের মধ্যে পিঠ জিতবার মতো তাস না থাকলেও অন্তত যেন এক-আধটা পিঠ আটকাবার মতো তাস থাকে। বিশেষ করে দেখা গেছে, যখনই কোনো রঙের দুখানা তাসের উপর নির্ভর করে নো-ট্রাম্প্‌ ডাকা হয়, তখন তার মধ্যে যদি পিঠ আটকাবার তাস হিসাবে একটি টেক্কা বা নিদেন পক্ষে একটি সাহেব না থাকে, তা হলে নো-ট্রাম্পের খেলায় তাল সামলানো মুশকিল।

১৯-২১ পয়েণ্টের হাতে শুরুর ডাক (১৯-২১ পয়েণ্ট হাতে ওপ্‌নিং বিড)

হাতের মান যদি ১৮ পয়েণ্ট থেকে বেশি হয়ে ১৯-২১ পয়েণ্টের মধ্যে হয়, তবে হাতের তাসের ধাঁচ যে রকমই হোক-না কেন, নো-ট্রাম্প্‌ ডাকা ঠিক হবে না। তখন উপযুক্ত রঙের একটির ডাক দেওয়াই প্রশস্ত হবে। কয়েকটি উদাহরণ দিয়ে কখন নো-ট্রাম্প্‌ আর বেশি মানের তাসে কখন উপযুক্ত রঙের একটির ডাক দিয়ে ওপ্‌নার শুরু করবেন বোঝা যাক :

ক. হাত এসেছে : ♠ Q J 10 ♡ K 5 4
◊ A 9 6 ♣ A K 7 4

এই হাতে ১৭ পয়েণ্ট আছে। ধাঁচও ৪-৩-৩-৩। আবার সব রঙে পিঠ আটকাবার মতো তাস রয়েছে। এ হাতে ওপ্‌নার বলবেন— নো-ট্রাম্প্‌ ১টি।

খ. হাত এসেছে : ♠ K 7 4 ♡ K Q 5
◇ A 9 3 ♣ A K J 6

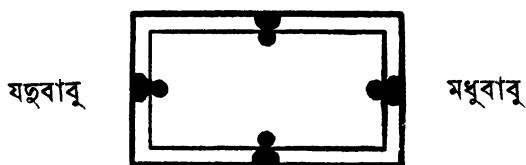
এই হাতে ২০ পয়েন্ট আছে। একটি নো-ট্রাম্প্ তো ১৮ পয়েন্টের বেশি হাতে ডাকা যাবে না। এ হাতে ওপ্নার বলবেন— চিড়িতন ১টি।

গ. হাত এসেছে : ♠ K 6 2 ♡ A K 3
◇ 10 8 5 4 ♣ A 10 7

এই হাতে ১৪ পয়েন্ট আছে। একটি নো-ট্রাম্প্ ১৬ পয়েন্টের কমে ডাকা যাবে না। সুতরাং এ হাতে ওপ্নার চিড়িতন একটি ডাকবেন।

(রেস্পন্স্— শুরুর একটি রঙের ডাকের রেস্পন্স্)

আমরা দেখেছি, ব্রিজ খেলায় প্রত্যেক বার শুরুর ডাকটি যে খেলোয়াড় দেবেন, তাঁকে বলা হবে ওপ্নার। তাঁর দিকের অন্য খেলোয়াড় বা তাঁর পার্টনারকে বলা হবে রেস্পণ্ডার। আর রেস্-পণ্ডারের ডাককে বলা হবে রেস্পন্স্।

আমাদের পরিচিত রামবাবু-শ্যামবাবু আর যদুবাবু-মধুবাবুর জুড়ি দিয়ে ব্যাপারটি বোঝা যাক :

এবারের খেলায় শ্যামবাবু তাস বেঁটে, ধরা যাক রঙের একটি ডেকে ডাক শুরু করলেন। তিনি যখনই ডাকটি দিলেন, তখনই হলেন এবারের খেলায় ওপ্‌নার। আর তাঁর পার্টনার বা দিকের অন্য খেলোয়াড় রামবাবু হলেন রেস্‌পণ্ডার। রামবাবুর ডাককে বলা হবে রেস্‌পন্‌স্‌। এই ডাকে রামবাবু তাঁর দিকের খেলোয়াড় ওপ্‌নার শ্যামবাবুকে, নিজের হাতের মান কত তা জানাতে চাইবেন, যাতে বোঝা যাবে ডাক আদৌ চড়া করা যাবে কিনা বা কতদূর চড়া করা যেতে পারবে। রামবাবুর রেস্‌পন্‌সের উপরই এবারের নিলামের পরিণতি নির্ভর করবে।

(রেস্‌পন্‌সের মূলকথা— হাতের তাসে গেম হওয়া সম্ভব কিনা তার জানান দেওয়া)

রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ ঠিক না হলে, শ্যামবাবু তো তাঁর পার্টনারের হাতে কেমন তাস আছে, কী মানের তাস আছে, তা ঠিক বুঝে উঠতে পারবেন না। আর তাই যদি না পারলেন তো গেম বা গেমাংশ তাঁদের দুজনের তাস দিয়ে হতে পারবে কিনা, তা কী করে ঠিক করবেন? আইনত, ডাক দিয়ে জানিয়ে দেওয়া ছাড়া ব্রিজ খেলার আইনে খবর দেওয়া-নেওয়ার আর কোনো সংগত উপায় নাই। তাই হাত বুঝে ডাক। তাই হাত বুঝে রেস্‌পন্‌স্‌। ঝোপ বুঝে কোপ। গেম বা গেমাংশের মতো তাস হাতে থাকলে রেস্‌পন্‌স্‌ হবে, তা না হলে হবে না।

সুতরাং রেস্‌পন্‌স্‌ কী হবে, কখন হবে বা আদৌ হবে কিনা তা নির্ভর করবে একদিকের দুজন খেলোয়াড়ের দুহাতে কিরকম মানের তাস থাকলে গেম হওয়া মোটামুটি সম্ভব তার উপর। গোরেনের ধারাপাত অনুসারে দেখা গেছে যে একদিকের দুজনের হাতের মান মিলিয়ে যদি বোঝা যায়:

১. ২৬ পয়েন্ট আছে— তা হলে একটি নো-ট্রাম্‌পের বা

ইশকাপন বা হরতনের গেম হতে পারে। অর্থাৎ তিনটি নো-ট্রাম্পের বা চারটি ইশকাপন বা হরতনের খেলা হতে পারে।

২. ২৯ পয়েন্ট আছে— তা হলে রুহিতন বা চিড়িতনের গেম হতে পারে। অর্থাৎ পাঁচটি রুহিতন বা চিড়িতনের খেলা হতে পারে।

৩. ৩৩ পয়েন্ট আছে— তা হলে ছোটো সেলামী অর্থাৎ ছয়টি নো-ট্রাম্পের বা যে-কোনো রঙের ছয়টির খেলা হতে পারে।

৪. ৩৭ পয়েন্ট আছে— তা হলে বড়ো সেলামী অর্থাৎ সাতটি নো-ট্রাম্প্ বা যে-কোনো রঙের সাতটির খেলা হতে পারে।

রকমারী রেস্পন্স্

হাতের মান হিসাবে রেস্পন্স্ মোটামুটি ভাবে সাত রকমের হতে পারে।

ক. প্রথম রকম— যখন রামবাবু না ডেকে বলবেন পাস।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	9 5 3		♠	6
♡	Q 7 2	বা	♡	Q 9 8 6 4 3
◇	K 5 3 2		◇	Q 6 4 3
♣	J 7 4		♣	7 3

আর শ্যামবাবু ডেকেছেন ইশকাপন একটি।

বাঁ দিকের তাসের মান তো মাত্র ৬ পয়েন্ট, আর টেক্কা একখানাও নেই। শ্যামবাবুর হাতে ২০-২১ পয়েন্ট থাকলে হয়তো একটি গেম হয়েও যেতে পারে। কিন্তু রামবাবুর অত ঝুঁকি নেওয়া ঠিক হবে না। তিনি রেস্পন্সে ডাক না দিয়ে বলবেন পাস।

আর যদি রামবাবু ডান দিকের মতো হাত পেয়ে থাকেন তো তিনি ভাববেন হাতে ইশকাপন তো মোটে একখানা, কিন্তু যদি শ্যামবাবু হরতনের টেক্কা-সাহেব পেয়ে থাকেন তবে তো হরতনের

গেম হওয়া সম্ভব। এ রকম ভাবা আর স্বপ্ন দেখা একই কথা। এত কম মানের তাসে শুধু রঙের উপর নির্ভর করে রামবাবুর ডাক দেওয়া ঠিক হবে না। তিনি বলবেন পাস। তাঁর পাসের পর যদি বিদিকের খেলোয়াড় মধুবাবু মুখ খোলেন, তা হলে রামবাবু তাঁর হাতে যে প্রচুর হরতন এসেছে তা পরের ডাকে বুঝিয়ে দিতে পারবেন।

খ. দ্বিতীয় রকম— যখন রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে নো-ট্রাম্প্‌ একটি।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	Q 8 7		♠	K 8 4
♡	Q 4	বা	♡	6
◊	K 9 7 3		◊	K 9 8 5 3
♣	J 10 7 5		♣	J 7 4 3

আর ওপ্‌নার শ্যামবাবু ডেকেছেন হরতন একটি।

বাঁ দিক বা ডান দিকের হাতের মান ৭-৯ পয়েণ্ট মাত্র। এরকম নিচু মানের হাতে রেস্‌পন্‌স্‌ হবে নো-ট্রাম্প্‌ একটি। ডান দিকের হাতেও ছুটি রুহিতন ডাকা ঠিক হবে না। দুহাতেই রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে নো-ট্রাম্প্‌ একটি।

গ. তৃতীয় রকম— যখন রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে ওপ্‌নারের একটির উপর ছুটি ডেকে।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	8 3		♠	9 7 5
♡	K J 7	বা	♡	J 8 7 5 3
◊	10 7 5 4 3		◊	4
♣	Q 9 4		♣	Q 7 6 4

আর ওপ্‌নার শ্যামবাবু ডেকেছেন হরতন একটি

হাতের মান দুটো হাতেই বেশ কম। কিন্তু বাঁ দিকের হাতে বড়ো মানের তাস নিয়ে তিনখানা হরতন রয়েছে, আর ইশকাপন তো মাত্র দুখানা। এখানে ৭ পয়েণ্টের হাতে রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে ওপ্‌নারের ডাকের উপর আর-একটি ডাক বাড়িয়ে অর্থাৎ দুটি হরতন ডেকে। একটি নো-ট্রাম্প্‌ বললে ভুল রেস্‌পন্‌স্‌ হবে।

ডান দিকের হাতটি তো মান হিসাবে আরো চমৎকার। কুল্যে ৩ পয়েণ্টের বেশি বড়ো মানের তাস নেই। কিন্তু হরতন রয়েছে পাঁচখানা। আবার রুহিতন এসেছে মাত্র একখানা। এরকম হাতে মানের বালাই না রেখে, ওপ্‌নারের একটি হরতনের রেস্‌পন্‌সে দুটি হরতন হওয়া বিধেয়।

নীতিগতভাবে বলা যায় যে রেস্‌পন্‌ডারের হাতে যদি বেশি মানের তাস নাও থাকে, কিন্তু ওপ্‌নার যে-রঙের একটি ডেকেছেন তার চারখানা বা তারও বেশি তাস থাকে, তবে রেস্‌পন্‌স্‌ হবে ওপ্‌নারের একটির উপর দুটি বলে।

ঘ. চতুর্থ রকম— যখন রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে নূতন কোনো রঙের একটির ডাক দিয়ে।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	K J 9 8 5		♠	A K 8 4
♡	J 8	বা	♡	K Q 8
◊	6 3		◊	10 4
♣	10 9 6 4		♣	Q 9 5 3

আর ওপ্‌নার শ্যামবাবু বলেছেন রুহিতন একটি।

রামবাবু উপরের বাঁ অথবা ডান দিকের যে হাতই পেয়ে থাকেন, হাতের মানের হিসাবে না বলা যায় পাস, না বলা যায় নো-ট্রাম্প্‌ একটি ; রুহিতন দুটি তো বলাই যায় না। অথচ দুটো হাতেই এত ভালো ইশকাপন, ওপ্‌নারকে সে খবরটা জানানো তো নিতান্তই

দরকার। তাই এ দুহাতেই রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে ইশকাপন একটি।

নীতিগতভাবে বলা হয়েছে, রেস্‌পন্‌স্‌ হিসাবে কোনো নূতন রঙের একটি ডাকতে হলে, হাতের মান হতে হবে ন্যূন পক্ষে পাঁচ, আর উর্ধ্বে পনেরো। এরই মধ্যে হাতে যে-রঙের তাস সংখ্যায় বেশি এসেছে, সেই রঙেরই রেস্‌পন্‌স্‌ হবে।

উপরের বাঁ দিকের হাতের মান তো মোটে ছয় পয়েণ্ট। কিন্তু উঁচু মানের তাস নিয়ে ইশকাপন আছে পাঁচখানা। এখানে রেস্‌পন্‌স্‌ নিশ্চয়ই হবে ইশকাপন একটি। আবার ডান দিকের হাতে তেরো পয়েণ্ট মান, আর টেক্কা সাহেব নিয়ে চারখানা ইশকাপন। এ হাতে শুরুর ডাক হতে পারে ইশকাপন একটি। রেস্‌পন্‌স্‌ও হবে ইশকাপন একটি।

কখনো কখনো আবার দু রঙের তাস রেস্‌পন্‌ডারের হাতে এমন ভাবে আসে যে তার যে-কোনোটি দিয়েই রেস্‌পন্‌স্‌ হতে পারে। তাই নূতন কোনো রঙের একটির রেস্‌পন্‌স্‌ হলে, ওপ্‌নার তার উপর কখনোই পাস বলতে পারবেন না। তাঁকে ডাক চালু রাখতেই হবে— হাতে যে মানের তাসই থাকুক না কেন, যাতে তাঁর পার্টনার তাঁর হাতের দ্বিতীয় রঙটিও দেখাবার সুযোগ পান। জবরদস্তি আর কি! কিন্তু কি আর করা যাবে, যে শাস্ত্রের যে নিয়ম।

ঙ. পঞ্চম রকম— যখন রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে দুটি নো-ট্রাম্প্‌ বা ওপ্‌নারের একটির রঙের ডাকের উপর তিনটি ডেকে।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠ A 10 4	♡ Q 9 3
◊ K 8 5 2	♣ K 8 6

এ হাতে সব রঙেরই একখানা করে বড়ো মানের তাস আছে। তাসের মানও হবে বারো পয়েণ্ট। শুরুতে ওপ্‌নারের একটির ডাক

যে-কোনো রঙেরই হোক-না কেন, এ হাতে রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে— ছুটি নো-ট্রামপ্‌। এতে বোঝা যাবে তাঁর হাতে সব রঙেরই এক-আধটা বড়ো মানের তাস রয়েছে, আর হাতের বড়ো তাসের মানও ১১-১২ পয়েন্ট। ছু হাতের পয়েন্ট মিলিয়ে গেম হলেও হয়ে যেতে পারে।

যদি এবারে শুরুর ডাক শ্যামবাবু রুহিতন একটি বলেও দিয়ে থাকেন, তা হলে রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে নো-ট্রাম্‌প্‌ ছুটি। তাতে রামবাবুর হাতে শুধু যে রুহিতন আছে তাই নয়, অন্য রঙেরও বড়ো মানের তাস আছে বুঝতে হবে। ছুটি নো-ট্রাম্‌পের রেস্‌পন্‌সে যদিও নীতিগতভাবে ওপ্‌নারের ডাক বাঁচিয়ে রাখবার দায়িত্ব নেই, তবুও বলা হয়েছে যে এ রেস্‌পন্‌সের পর, ওপ্‌নারের হাত একেবারে বাজে না হলে তাঁর গেমের ডাকেই যাওয়া উচিত।

ছুটি নো-ট্রাম্‌প্‌ রেস্‌পন্‌সে যেমন বুঝতে হবে পার্টনার গেমের ডাকে যেতে চাইছেন, তেমনি ওপ্‌নারের রঙের একটির ডাকের উপর সেই রঙের তিনটি ডেকে রেস্‌পন্‌স্‌ দিয়েও পার্টনার বোঝাতে পারেন, তিনি গেমের ডাকে যেতে চাইছেন। একটির উপর তিনটির রেস্‌পন্‌স্‌ দিতে হলে পার্টনারের হাতে অন্তত চারখানা রঙের তাস আর বারো পয়েন্ট মান থাকতে হবে।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	K 10 8 4		♠	Q 10 8 5 2
♡	Q 5	বা	♡	8
◇	A K 7 4		◇	Q J 2
♣	Q 8 5		♣	K 9 6 3

ওপ্‌নার শ্যামবাবুর ইশকাপন একটি ডাকের রেস্‌পন্‌সে রামবাবু উপরের যে-কোনো হাতেই বলবেন তিনটি ইশকাপন। আর তাতে শ্যামবাবু বুঝবেন রামবাবু গেমের ডাকে যেতে চাইছেন।

চ. ষষ্ঠ রকম— যখন রামবাবুর রেস্পন্স্ হবে সরাসরি গেমের ডাক।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	K 7 4		♠	Q 6 4
♡	A J 5	বা	♡	A Q 7
◇	K 10 8 4		◇	K 8 6 5
♣	K Q 9		♣	A Q 4

উপরের দুটি হাতেই ১৬-১৭ পয়েন্ট আছে। তাসের ধাঁচও দেখা যায় নো-ট্রাম্প্ খেলবার উপযুক্ত ৪-৩-৩-৩ ধরনের। ওপ্নার হলে রামবাবু এ-সব হাতে নিশ্চয়ই নো-ট্রাম্প্ একটির ডাক দিতেন। তাই শ্যামবাবুর শুরুর রঙের একটির ডাকের উপর বাঁ দিকের বা ডান দিকের যে-কোনো হাতেই রামবাবুর রেস্পন্স্ হবে নো-ট্রাম্প্ তিনটি ; সোজা গেমের ডাক।

আবার ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	K J 7 5		♠	J 10 8 7 4
♡	5 3	বা	♡	7
◇	A 8 6 3 2		◇	6
♣	Q 7		♣	A 7 6 5 4 3

ওপ্নার শ্যামবাবু বলেছেন একটি ইশকাপন। বাঁ দিকের হাতে চারখানা রঙের তাস রয়েছে। মোটামুটি বড়ো তাসের মান ৯-১০ পয়েন্ট। আর হরতন-চিড়িতন তো মাত্র দুখানা করে। এ তাসে কি রামবাবু চারটি ইশকাপন বলে রেস্পন্স্ দেবেন ? না, তা বললে ঠিক হবে না। এ হাতে রেস্পন্স্ হবে রুহিতন দুটি (নূতন রঙ)। তার পর যদি ওপ্নার বলেন দুটি ইশকাপন, তখনই রামবাবু চারটি ইশকাপন বলবেন যাতে দরকার হলে ওপ্নার শ্যামবাবু ডাক আরো চড়াতে পারেন।

ডান দিকের হাতে পাঁচখানা রঙ আর এক-একখানা করে হরতন আর রুহিতন। এ হাতে ওপ্‌নারের একটি ইশকাপনের রেস্‌পন্‌সে রামবাবু সোজা চারটি ইশকাপন বলবেন। যদি ওপ্‌নার ইশকাপনের বদলে একটি চিড়িতন দিয়ে ডাক শুরু করতেন, তা হলে রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হত চারটি চিড়িতন। এমন-কি, এ হাতে রামবাবু সোজা পাঁচটি চিড়িতনও বলতে পারেন।

লা-জবাব ডাক— শাট আউট বিড

যখন পার্টনারের হাতে পাঁচখানা রঙের তাস, আর অন্য তিন রঙের মধ্যে যে কোনো রঙের মাত্র একখানা এসেছে বা আদৌ আসে নি, আবার বড়ো তাসের মানের বালাই নেই বললেই হয়, তখন সোজা গেমের ডাকে রেস্‌পন্‌স্‌ হবে। এ ডাকে ওপ্‌নার বুঝবেন, খেলা ঐ গেম বানানো পর্যন্তই হতে পারবে— আর চড়ানো যাবে না। এ রেস্‌পন্‌সে আরো মস্ত সুবিধা, বিদিকের খেলোয়াড়রা এত বড়ো চড়া ডাকের পর আরো চড়া ডাক দিতে সহসা সাহস করতে নাও পারেন। তাই অনেকে এ রকম রেস্‌পন্‌স্‌কে বলেন লা-জবাব ডাক (শাট আউট বিড)।

ছ. সপ্তম রকম— যখন রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে ওপ্‌নারের কোনো রঙের একটির উপর অন্য কোনো রঙে তিনটির ডাক।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	A 7		♠	A Q J 9 5 3
♡	K J 9 8		♡	8 3
◊	K 9 7 6	বা	◊	A K 7
♣	A 9 4		♣	J 7

১৫-১৬ পয়েন্টের দুটি হাত। আগের যে ছয় রকম হাতে রামবাবু রেস্‌পন্‌স্‌ দিয়েছেন, তার সঙ্গে কোনো তুলনাই হয় না। জোরদার

হাত। সুতরাং জোরদার রেস্পন্স্ দিয়ে বোঝাতে হবে হাতে ভালো রেস্ত আছে ; অন্তত গেমের ডাকে যেতেই হবে।

জোরদার রেস্পন্স্ দেবার পদ্ধতি হিসাবে বলা হয়েছে, ওপ্নার যদি কোনো রঙে একটি ডেকে শুরু করে থাকেন, তা হলে পার্টনার ১৫-১৬ পয়েন্টের হাতে অন্য কোনো রঙে তিনটি ডেকে রেস্পন্স্ দেবেন।

এবার শ্যামবাবুর হরতনের একটির ডাকের রেস্পন্সে রামবাবু যদি উপরের বাঁ দিকের হাতে একেবারে চারটি হরতন বলে লা-জবাব দেন বা দুটি হরতন বলে রেস্পন্স্ দেন তবে তাঁর হাতে যে কড় রেস্ত আছে, তা বলা হবে না। তাই এ সমস্ত ক্ষেত্রে বলা হয়েছে রামবাবুর রেস্পন্স্ হবে তিনটি রুহিতন বা তিনটি চিড়িতন। এ রেস্পন্সের পর শ্যামবাবুকে বুঝতে হবে পার্টনার বলছেন ডাক চালু রাখুন। বড়ো খেলা হবে।

যখন রামবাবু উপরের ডান দিকের হাত পাবেন, তখন শ্যামবাবুর একটি হরতনের রেস্পন্সে যদি রামবাবু একটি ইশকাপন বলেন, তবে হয়তো শ্যামবাবু বুঝবেন মোটামুটি ভালো হাত। জোরদার হাতের খবর পাবেন না। তাই এ ক্ষেত্রে রামবাবুর রেস্পন্স্ হবে দুটি ইশকাপন। এ রেস্পন্সের পর শ্যামবাবু ডাক চড়াতে মোটেই ইতস্তত করবেন না। আর পরের পর ডাকে ঠিকমত সহযোগিতা করতে পারবেন।

শুরুর একটি নো-ট্রাম্প্ ডাকের রেস্পন্স্— স্টেম্যান-রীতিতে রেস্পন্স্।

হাতে বড়ো তাসের মান যদি ১৬-১৮ পয়েন্ট থাকে, আর চার রঙের তাসের ধাঁচ যদি ৪-৩-৩-৩ ; ৪-৪-৩-২ বা ৫-৩-৩-২— এই ধরনের হয়, তবেই ওপ্নার শুরুতে একটি নো-ট্রাম্প্ ডাকতে পারবেন। যখন শ্যামবাবু এ রকম একটি হাতে একটি নো-ট্রাম্প ডেকেছেন, তখন এমন তো হতে পারে যে তাঁর হাতে চারখানা

শকাপন বা হরতন এসেছে বা ইশকাপন আর হরতন— দু রঙেরই চার-চারখানা এসেছে। যদি তাই হয়, তবে সে খবর রামবাবু দরকার হলে পাবেন কী ভাবে ?

এই প্রশ্ন থেকেই স্টেম্যান-রীতিতে নো-ট্রাম্প্ একটির ডাকের রেস্পন্স্ দেবার পদ্ধতি চালু হয়েছে। স্টেম্যান বলছেন, ওপ্নারের নো-ট্রাম্প্ একটির রেস্পন্সে উপযুক্ত হাতে দুটি চিড়িতন বলুন। এ ডাকের সঙ্গে হাতের চিড়িতনের কোনো সম্বন্ধ নেই। এটি পোশাকী ডাক। এই রেস্পন্সে ওপ্নারের কাছে জানতে চাওয়া হয়েছে :

১. আপনার হাতে কি ইশকাপন বা হরতনের চারখানা তাস আছে ?

২. যদি থাকে তো সে চারখানা ইশকাপনের না হরতনের ?

এ প্রশ্নের জবাব ওপ্নারকে দিতেই হবে। তিনি ভুলেও পাস বলতে পারবেন না। স্টেম্যান বলছেন, সব সময়েই নো-ট্রাম্পের একটির রেস্পন্স্ দুটি চিড়িতন হবে না। দুটি চিড়িতন বলতে হলে হাতে অন্তত আট পয়েন্ট মান থাকতে হবে, আর চারখানা ইশকাপন বা হরতন থাকতে হবে। রেস্পন্সের পর ওপ্নার বুঝবেন এই মুহূর্তে পার্টনার তাঁর কাছে জানতে চাইছেন তাঁর হাতে ইশকাপন বা হরতনের সংখ্যা কয়খানা। তাঁকে গেমের ডাকে যেতে বলছেন না।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠ A 10 7 5	♢ 3
♡ J 9 6 4	♣ Q J 6 5

ওপ্নার শ্যামবাবুর নো-ট্রাম্প্ একটির ডাকের পর এ হাতে রামবাবুর রেস্পন্স কী হবে ? নিশ্চয়ই এ হাতে নো-ট্রাম্পের চেয়ে ইশকাপন বা হরতনের রঙে খেলা ভালো। ওপ্নারের হাতে চারখানা ইশকাপন বা হরতন থাকতে পারে কি ? তা জানবার জন্য রামবাবুর

রেস্‌পনস্‌ হবে চিড়িতন ছুটি। হাতে ইশকাপন বা হরতনের চারখানা থাকলে, সেই রঙের ছুটি ডেকে শ্যামবাবু সে খবর নিশ্চয়ই জানিয়ে দেবেন। আর যদি না থাকে তবে শ্যামবাবু বলবেন রুহিতন ছুটি। যখন ইশকাপন বা হরতনের সন্ধান পাওয়া যাবে, তখন সেই রঙের গেমের ডাক হতে অসুবিধা হবে না। আর সে সন্ধান যদি নাই মেলে, অর্থাৎ শ্যামবাবুর রুহিতন ছুটির উত্তরে রামবাবুকে তখন অগত্যা নো-ট্রাম্প্‌ ছুটি বলতে হবে।

শুরুর একটি নো-ট্রাম্পের রেস্‌পন্‌স্‌— যখন স্টেম্যান-রীতিতে সুবিধা হবে না

যখন নো-ট্রাম্পের একটির শুরুর ডাকে স্টেম্যান-নির্ধারিত ফর্মুলা অনুযায়ী চিড়িতন ছুটি রেস্‌পন্‌স্‌ বলা যাবে না, তখন যদি সব রঙেরই পিঠ আটকাবার অন্তত এক-আধখানা তাস হাতে থাকে আর যদি হাতের মান ৮–৯ পয়েন্ট হয়, তবে রেস্‌পন্‌স্‌ হবে নো-ট্রাম্প্‌ ছুটি।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠ K 8 5		♠ Q 10		♠ A 8 6
♡ Q 10 7		♡ J 9 8		♡ 10 7 3
◇ K J 4 3	বা	◇ K Q 10 7 4	বা	◇ J 6
♣ 9 6 2		♣ J 10 7		♣ K 10 8 7 2

শ্যামবাবুর নো-ট্রাম্প একটি— শুরুর ডাকের উপর রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ উপরের তিনটির যে-কোনো হাতে হবে নো-ট্রাম্প্‌ ছুটি। কারণ হাতের মান হয়তো আট পয়েন্ট এই-সব হাতে আছে, কিন্তু কোনো হাতেই যখন চারখানা ইশকাপন বা হরতন নেই, তখন আর স্টেম্যান-রীতিতে ছুটি চিড়িতন ডাক দিয়ে লাভ কী? আবার ১০-১৩ পয়েন্ট বড়ো তাসের মান নিয়ে রামবাবুর হাতে যখন সব রঙেরই এক-আধটা পিঠ আটকাবার মতো তাস থাকবে, তখন রামবাবু রেস্‌পন্‌সে সোজা তিনটি নো-ট্রাম্প্‌ বলবেন।

ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠ K J 7		♠ Q 8 7		♠ A 10 9
♡ K 6	বা	♡ Q 7 3	বা	♡ K Q 6
◇ A J 9 6		◇ Q J 10		◇ J 8 7 6
♣ J 4 3 2		♣ A J 10 8		♣ Q 9 2

ওপ্‌নার শ্যামবাবুর একটি নো-ট্রাম্‌পের রেস্‌পন্‌স্‌ উপরের যে-কোনো হাতে রামবাবু দেবেন তিনটি নো-ট্রাম্‌প্‌ বলে। সব হাতেই বড়ো তাসের মান ১০-১৩ পয়েন্টের রয়েছে। সব রঙেতে পিঠ আটকাবার মতো তাসও আছে। আর সব চেয়ে বড়ো কথা, কোনো হাতেই ইশকাপন বা হরতনের চারখানা তাস নেই।

প্রিএম্‌প্‌নের ডাক, আর তার রেস্‌পন্‌স্‌

হাতে রেস্ত থাকলে ওপ্‌নার কি ভাবে ডাক শুরু করবেন আর সে ডাকে পার্টনারের রেস্‌পন্‌স্‌ কী হবে বা হতে পারে সে সম্বন্ধে রীতিনীতির অনেক আলোচনা করা গেল। কিন্তু এমন তো হতে পারে, হাতে রেস্ত নেই, অর্থাৎ তেরো পয়েন্ট তো নয়ই, ৮-১০ পয়েন্টও নেই ; অথচ একরঙের গুচ্ছের তাস, মানে সাত-আটখানা বা তারও বেশি এসেছে— তখন ওপ্‌নার কি কিছু না ডেকে পাস দিয়ে যাবেন ? ব্রিজ খেলার মনীষীরা বলছেন— না, পাস দেবেন না। একেবারে শুরুতেই চোখ-কান বুজে যে-রঙের অনেকগুলি তাস পেয়েছেন তার তিনটি বা চারটি ডেকে দিন। এতে আর কিছু না হোক, বিদিকের খেলোয়াড়রা বেশ ঘাবড়ে যাবেন। তাঁদের হাতে যদি ডাক দেবার মতো মানের তাস এসেও থাকে, তা হলেও একেবারে তিনটি বা চারটির উপর চড়া ডাক দিতে তাঁদের সহসা ভরসা হবে না। হয়তো এ ভাবে ডেকে আপনার খেলা হবে না, কিছু লোকসানও দিতে হতে পারে। কিন্তু বিদিকের খেলোয়াড়দের তো আর গেম

বানাবার সুযোগ থাকবে না। কারণ তাঁরা এত বড়ো ডাকের উপর নিজেদের মধ্যে ডাকের আদান-প্রদান করবার সুযোগই পাবেন না। হয়তো ডাকতেই সাহস করবেন না।

ব্রিজ শাস্ত্রে এ রকম ডাককে বলে প্রিএম্‌শন্‌-এর ডাক বা প্রিএম্‌-এর ডাক। একটা উদাহরণ দিয়ে বোঝা যাক।

ধরুন তাস বেঁটে শ্যামবাবু পেয়েছেন :

♠ K Q J 10 6 4 2 ♡ 3
◇ J 10 6 3 ♣ 7

এ হাতে বড়ো তাসের যে মান, তাতে নিশ্চয়ই ইশকাপন একটি বলা যাবে না। কিন্তু ইশকাপন তিনটি ডাক দিয়ে শ্যামবাবু বুঝিয়ে দিতে পারবেন— হাতে অনেকগুলি ইশকাপন এসেছে, কিন্তু একটি ইশকাপন বলার মতো মান হাতে নেই।

প্রিএম্‌-এর ডাকের পর অর্থাৎ ওপ্‌নারের তিনটি বা তারও বেশি ডাকের রেস্‌পন্‌স্‌ দিতে হলে কিন্তু রামবাবুকে বিশেষ চিন্তা-ভাবনা করতে হবে। কারণ রেস্‌পন্‌স্‌ দেওয়া মানেই গেমের ডাক দেওয়া। আর অত বড়ো ডাকে বিদিক থেকে ডাবল্‌ পড়বার সম্ভাবনাও খুব বেশি। গেমের ডাকে অল্পমানের অনেকগুলি রঙ দিয়ে তো লোকসান আটকানো যাবে না, অন্য তিন রঙের দরুন বিপক্ষকে পিঠ তো দিতেই হবে।

প্রিএম্‌শনের ডাক আর তার রেস্‌পন্‌স্‌ সম্বন্ধে মনে রাখতে হবে :

১. হাতে গুচ্ছের এক রঙের তাস থাকলেই প্রিএম্‌শনের ডাক হবে— এমন কথা নেই। যদি এমন হাতে বড়ো তাসের মান এগারো পয়েন্টও থাকে বা তারও বেশি হয়, তবে নিশ্চয়ই প্রিএমের ডাক হবে না।

২. হাতের তাস খুব উঁচু মানের না হলে পার্টনার কখনোই প্রিএমের ডাকের উপর রেস্‌পন্‌স্‌ দেবেন না।

৩. যিনি প্রিএমের ডাক দেবেন তাঁর ক্রস্ তিনিই বইবেন, পার্টনার অন্য কোনো ডাক দিয়ে তাঁর ভার লাঘব করবার চেষ্টা করবেন না।

৪. প্রিএমের ডাকের পর ভুলেও কখনো সেলামীর ডাক দেবেন না।

এত কথার পর বলি, যদি রামবাবু তাঁর হাতের তাস দেখে বোঝেন গেম বানাবার জন্য তাঁর নিজের হাতেই যথেষ্ট তাস আছে তা হলে প্রিএমের ডাকের পর গেমের ডাকে রেস্‌পন্‌স্ দিতে বাধা কোথায়? ধরুন ওপ্‌নার শ্যামবাবু যখন তিনটি ইশকাপনের শুরুর ডাক দিয়েছেন, আর রামবাবু পেয়েছেন :

♠	6	♡	A K 10 8 7 6 4 2
◊	3	♣	K 6 4

তখন শুরুর তিনটি ইশকাপন ডাকের পর রামবাবুর হরতন চারটি বলতে বাধা নেই। কারণ তিনি তো নিজের হাতেই গোটা আটেক পিঠ পাবেন।

আবার ধরুন রামবাবুর হাতে তাস এসেছে :

♠	6	♡	—
◊	A K J 9 8 7 5 3	♣	Q J 9 3

শ্যামবাবুর তিনটি ইশকাপনের পর এই তাসে রামবাবু বেশ ভালো ভাবেই রুহিতন পাঁচটি বলতে পারেন। তবে সে ডাকের পর শ্যামবাবুকে বুঝতে হবে যে রামবাবু সেলামীর ডাকে যেতে চাইছেন না।

দারুণ দারুণ হাতে শুরুর ডাক আর রেস্‌পন্‌স্

বিধি বিশেষ সুপ্রসন্ন হলে কখনো কখনো এমন দারুণ তাস হাতে

আসে যে সহসা প্রত্যয় হতে চায় না।

ধরুন শ্যামবাবু তাস বেঁটে পেয়েছেন :

♠ A K Q J 7 6 3
♡ A K 7
◇ A Q
♣ 3

বা

♠ A K Q 7 5
♡ A Q J
◇ K Q J 4
♣ A

দুটিই অসাধারণ হাত। এ-সব হাতে শুরুর ডাক এমন হতে হবে যে, পার্টনারের যেন ওপ্‌নারের হাতের মান বুঝতে কোনো অসুবিধা না হয়। এ ডাকের পর পার্টনার ভুলক্রমেও পাস দেবেন না। দিলে খুন হয়ে যাবেন। তাই এ-সব হাতের একটি রেডিমেড ডাকের মাপ ঠিক করে দেওয়া হয়েছে। বলা হয়েছে যে, যখন হাতে অন্তত নয়টি পিঠ জিতবার মতো তাস অথবা এক রঙের বড়ো মানের পাঁচখানা বা বেশি তাস নিয়ে অন্তত ২৩ পয়েন্টের হাত আসবে, তখন এই-সব হাতে ওপ্‌নারের শুরুর ডাক হবে (অন্তত কিছুদিন আগে পর্যন্ত হত) যে রঙের তাস সংখ্যায় সব চেয়ে বেশি এসেছে, তার দুটি ডেকে।

এই মাপে উপরের বাঁ দিক বা ডান দিকের দুটি হাতেই শ্যামবাবু ডাকবেন দুটি ইশকাপন।

রামবাবুর হাত যদি একদম বাজে এসে থাকে, তবে রামবাবু রেস্‌পন্‌স্‌ দেবেন দুটি নো-ট্রাম্প্‌ বলে। আর যদি হাতে এক-আধটা পিঠও পাবার সম্ভাবনা থাকে, তবে তাঁর রেস্‌পন্‌স্‌ হবে দুটি ইশকাপনের উপর তিনটি ইশকাপন ডেকে। অথবা যে-রঙে এক-আধটা পিঠ জিতবার মতো তাস আছে, সেটি ডেকেও রামবাবু রেস্‌পন্‌স্‌ দিতে পারেন। কিন্তু কি রেস্‌পন্‌স্‌ দেবেন সেটি বড়ো কথা নয়, মোদ্দা কথা— ডেকে ডাক চালু রাখতে হবে তাঁকে।

কিন্তু রামবাবুরা যদি শ্যামবাবুদের ছুটি ইশকাপনের উপর তিনটি ইশকাপন বা নূতন কোনো রঙে সব সময় ডাক দিতে পারতেন তবে ব্রিজ খেলার মজাই থাকত না। রামবাবুরা তো ছুটি নো-ট্রাম্প্ও বলতে পারেন, আর তখন যদি শ্যামবাবু তিনটি নো-ট্রাম্প খেলতে চান তবে তাঁর নিজের দারুণ হাতটা ডামি হয়ে যাবে; আর বিদিকের ছুই খেলোয়াড়ই তার পুরো ফায়দা ওঠাবেন।

এ বিপর্যয় এড়াবার জন্য এখন শ্যামবাবুরা ছুটি ইশকাপন না বলে, ছুটি চিড়িতন দিয়ে শুরু করছেন। হাতে চিড়িতন এসেছে কিনা এর সঙ্গে তার কোনো সম্বন্ধ নাই। শ্যামবাবু নিজের হাতে কলকাঠি রাখবার জন্য এ পোশাকী ডাকটি দেবেন। যদি রামবাবুর হাত একদম বাজে আসে তবে ছুটি চিড়িতনের উপর রেস্পনস্ হবে ছুটি রুহিতন। এর পর শ্যামবাবু নিজের আসল ডাকটির ছুটি দিয়ে ডাকবার সুযোগ পাবেন, আর নিজের হাতের মতন করে ডাক চড়িয়ে নিতে অসুবিধায় পড়বেন না।

বর্তমানে দারুণ দারুণ তাসের শুরুর ডাক এজন্য বেশির ভাগ ক্ষেত্রেই চিড়িতন ছুটি বলে দেওয়ার রেওয়াজ হয়েছে।

হাতের তাসের খেলা

প্রথম পিঠের খেলা— লীড

প্রথম পিঠের খেলার শুরু করবেন ডিক্লেরারের বাঁ দিকের বিদিকের খেলোয়াড়টি। তিনি কোন্ রঙের তাস দিয়ে খেলা শুরু করবেন বা লীড দেবেন তার জন্য দিকের আর বিদিকের— দুই পক্ষেরই সমান ঔৎসুক্য। আর লীড হবা মাত্রই শোনা যাবে একটু মৃদু গুঞ্জন। যিনি তাসটি খেলেছেন তিনি তো চিন্তা ভাবনা করেই, ডিক্লেরারের পক্ষ যাতে অসুবিধার মধ্যে পড়েন, সেই রকম তাসেই চাল দিয়েছেন। তাই চাল হবা মাত্রই ডিক্লেরারকে স্থির করে ফেলতে হবে, সে অসুবিধা কেমন করে কাটানো যাবে, আর কনট্রাক্ট বানাতে হলে তাঁর দিকের দু হাতের তাস কেমন করে খেলতে হবে।

লীড দেবার পদ্ধতি বা নিয়ম

যে খেলোয়াড় প্রথম চাল বা লীড দেবেন, তিনি নিশ্চয়ই অবস্থা বিশেষে (ডাক থেকে যে অবস্থা বোঝা যাবে) কোন্ রঙের তাসে চাল শুরু করবেন, তা স্থির করে নেবেন। কিন্তু তাঁর কাছে যদি সেই রঙের একাধিক তাস থাকে, তবে ঠিক কোন্খানি দিয়ে চাল দিলে তাঁদের দিকে বেশি সুবিধা হবে আর তাঁর পার্টনারও বুঝতে পারবেন-- এ খানে কত চাল— সে সম্বন্ধে ব্রিজ শাস্ত্রের মনীষীরা তাঁদের অভিজ্ঞতা থেকে যে-সব নিয়ম চালু করেছেন সে-সব নিয়ম একে একে বোঝা যাক :

ক. প্রথম নিয়ম— যখনই যে-কোনো তিনখানা তাস হাতে পরপর থাকবে বা পরপর দুখানার পর একখানা ছুট তাস থাকবে, তখন তার মধ্যে যে তাসখানি সব চেয়ে বড়ো, সেখানা দিয়ে প্রথম

লীড বা চাল দিতে হবে। এ নিয়মে নীচের কয়েকখানা হাতে কোন্ তাস দিয়ে লীড হবে, তা দাগ দিয়ে দেখানো গেল।

K Q J 4; Q J 10 4; 10 9 8 4;

K Q 10 4; Q J 10 4; 10 9 7 3

এ নিয়মের একমাত্র ব্যতিক্রম— যখন সব চেয়ে বড়ো তাসখানি টেক্কা হবে, যেমন হতে পারে A K Q দিয়ে বা A K J দিয়ে। তখন লীডের তাস টেক্কা না হয়ে সাহেব হবে, যেমন A K দুই তাসের বেলা।

খ. দ্বিতীয় নিয়ম— যখন সব চেয়ে বড়ো অনারের তাসখানি ছুট আসবে, আর তার পরের অনারের তাস পর পর আসবে তখন বড়ো অনারের তাসখানার পর যে অনারখানা থাকবে সেখানা দিয়ে লীড হবে। এ নিয়মে কোন্‌খানা লীডের তাস হবে, নীচে দাগ দিয়ে তা দেখানো হল :

A J 10 4; K J 10 3; A 10 9 8; Q 10 9 8

গ. তৃতীয় নিয়ম— যখন অন্য তাসের সঙ্গে মাত্র দুখানা বড়ো তাস পর পর থাকবে, তখন রঙের খেলায় সব চেয়ে বড়ো তাসখানা দিয়ে, আর নো-ট্রাম্পের খেলায় বড়ো, মেজো, সেজো বাদ দিয়ে তাদের ছোটোটি বা নোয়া তাসটি দিয়ে লীড দিতে হবে। এ নিয়মে কোন্‌খানা নো-ট্রাম্পের খেলায় লীডের তাস হবে, নীচে দাগ দিয়ে তা দেখানো হল :

A K 8 4 3; K Q 9 6 5; 10 9 5 3;

Q J 8 7; J 10 6 4 3

ঘ. চতুর্থ নিয়ম— চারখানা বা তারও বেশি একরঙের তাস থেকে যখনই ছোটো তাসের লীড দেবার দরকার হবে, তখনই বড়ো, মেজো, সেজো বাদ দিয়ে নোয়া দিয়ে লীড দিতে হবে ; তা খেলা তুরুপেরই হোক বা নো-ট্রাম্পেরই হোক।

ঙ. পঞ্চম নিয়ম— এক রঙের তিনখানা তাসের একখানা যদি অনারের তাস হয়, তবে তিনখানার মধ্যে যেখানা সব চেয়ে ছোটো, লীড তারই হবে, যেমন :

K 8 3; Q 7 5; J 9 2; 10 5 4

তবে রঙের খেলায় যদি টেক্কা নিয়ে তিন তাস থাকে, তবে টেক্কা দিয়েই লীড দেওয়া উচিত ; না হলে পার্টনার ভাববেন বুঝি টেক্কা নেই।

চ. ষষ্ঠ নিয়ম— এক রঙের তিনখানাই যদি ছোটো ছোটো তাস হয়, তবে তাদের মধ্যে সব চেয়ে বড়ো তাসটি দিয়ে লীড হবে। যেমন 9 4 2 থাকলে 9 দিয়ে লীড হবে।

ছ. সপ্তম নিয়ম— একরঙের দুখানা তাস থাকলে সব সময়েই বড়োখানি দিয়ে লীড হবে— তা বড়ো তাসের দুখানাই হোক বা ছোটো তাসের দুখানাই হোক। ব্যতিক্রম কেবল A K দু তাসের বেলা। তখন সাহেব দিয়ে লীড হবে।

ডামির খেলা

লীডের পরের চাল ডিক্লেরার-এর পার্টনার ডামির হাত থেকে। কিন্তু তিনি চাল দেবার মালিক নন। লীড হবার পরই তিনি হাতের তাস এক-এক রঙে আলাদা গুছিয়ে পর পর তাঁর সামনে সাজিয়ে রেখে দেবেন। ডিক্লেরার তা দেখে যেখানা দিতে বলবেন ডামি সেই তাসটি তুলে লীডের তাসের উপর রেখে দিয়ে চুপচাপ বসে থাকবেন।

এ চালটি 'দ্বিতীয়ে ছোটো দিয়ে'— এই প্রবাদ অনুসারে, যে রঙে লীড হয়েছে ডামির হাত থেকে সেই রঙের সব চেয়ে ছোটো তাসখানি ডিক্লেরার দিতে বলবেন। আর তাতে সুবিধাও হবে ; কারণ এই পিঠের শেষ তাসখানি তো তিনিই দেবেন। তাই

ডামির ছোটোর উপর বিদিকের তৃতীয় ব্যক্তি যে রকম তাস দেন, তা দেখে তিনি তাঁর হাতের মান বুঝে দ্বিতীয় পিঠটি জিতে নেবেন, না হয় অন্মের উপর দিয়ে যাতে যায় সে ব্যবস্থা করবেন। অবস্থা বিশেষে কিন্তু সব সময়ে ডামির হাত থেকে একেবারে ছোটোটি দিলেও চলে না। কয়েকটি উদাহরণ দিয়ে ডামির হাতের খেলা বোঝা যাক :

উদাহরণ এক :

ডামি রামবাবুর
হাতে আছে
K 5 3

যত্নবাবু সাত কড়ার
লীড দিয়েছেন

ডিক্লেরার শ্যামবাবুর
হাতে আছে
A J 4

উদাহরণ তুই :

ডামি রামবাবুর
হাতে আছে
Q 6 2

যত্নবাবু চার কড়ার
লীড দিয়েছেন

ডিক্লেরার শ্যামবাবুর
হাতে আছে
A 10 4

এই তুই ক্ষেত্রেই 'দ্বিতীয়ে ছোটো দিয়ে' এই প্রবাদ অনুসারে

রামবাবুর হাত থেকে ছোটো দিলে, শ্যামবাবু একটি করে বেশি পিঠ পেতে পারবেন।

উপরের হাতের খেলায় রামবাবুর তিন কড়ার পর মধুবাবু যদি বিবি দেন, তবে সে পিঠ শ্যামবাবু টেক্কা দিয়ে জিতে নেবেন। আর যদি সে হাত থেকে বিবি না পড়ে, তবে শ্যামবাবুর গোলাম পিঠ জিতে নেবেন।

নীচের হাতের খেলায় রামবাবুর হাত থেকে যদি ছোটো না দিয়ে বিবি দেওয়া হয়, আর তার উপর মধুবাবু সাহেব মারেন, তবে শ্যামবাবু তো টেক্কা মারতে বাধ্য হবেন এবং তাতেই এ রঙে তাঁর পিঠ পাওয়া খতম হবে। আর যদি রামবাবুর হাত থেকে ছোটো দুই কড়া— 'দ্বিতীয়ে ছোটো দিয়ে'— এই সুবাদে দেওয়া যায় এবং মধুবাবুর হাত থেকে যদি গোলাম পড়ে, তা হলে শ্যামবাবু টেক্কা দিয়ে নিয়ে, স্বচ্ছন্দে বিবি বা দশ একটি দিয়ে সাহেব উড়িয়ে দিয়ে বাকিটি দিয়ে আর-একটি পিঠ জিতে নিতে পারবেন।

আবার যখন :

ডামি রামবাবুর
হাতে আছে
Q J 4

যদুবাবু তিন কড়ার
লীড দিয়েছন

ডিক্লেরার শ্যামবাবুর
হাতে আছে
A 6 3

তখন তিন কড়ার লীডের উপর ডামির হাত থেকে ছোটো দিলে মারাত্মক ভুল হবে। কারণ ছয়-এর উপর কোনো তাস দিয়ে মধুবাবু টেক্কা উড়িয়ে দিয়ে নিজের সাহেব দাঁড় করিয়ে নিতে পারেন। আর

ছোটো তাসখানা ডামির হাত থেকে না দিয়ে যদি বড়ো তাসের একটি ডামির হাত থেকে দেওয়া যায়, তা হলে যদি মধুবাবু তাঁর সাহেব না দেন, তবে সেই তাসেই পিঠ হয়ে যাবে। যদি দেন তবে ডিক্লেরার সাহেবের উপর টেক্কা দিয়ে পিঠ নিলে অন্য বড়ো তাসখানি দাঁড়িয়ে যাবে।

তৃতীয় হাতের খেলা

প্রথম পিঠের খেলায় ডামি দ্বিতীয় হাত, আর তৃতীয় হাত হচ্ছে যিনি লীড দিয়েছেন তাঁর পার্টনারের। ডামির হাত থেকে তাস দেবার পর এই তৃতীয় হাতের খেলতে হবে। তিনি চেষ্টা করবেন পিঠটি পেতে। হাতে পিঠটি জিতবার তাস থাকলে, নিশ্চয়ই সেখানি খেলে পিঠটি নিয়ে নেবেন। না হলে এমন তাস খেলবেন যাতে চতুর্থ হাতে ডিক্লেরার একটি বড়ো মানের তাস দিয়ে পিঠটি নিতে বাধ্য হন। তৃতীয় হাতের মোকাবিলা প্রসঙ্গে বলা হয়েছে, এ হাতে ডামিব থেকে যে তাস দেওয়া হয়েছে তার থেকে বড়ো তাস তো দিতেই হবে, অবস্থাবিশেষে সেই রঙের সব চেয়ে বড়ো তাস যেখানা এই হাতে আছে, সেখানা দিতেও কার্পণ্য করা উচিত নয়। অবশ্য যখন সব চেয়ে বড়োখানা না দিয়ে তার চেয়ে ছোটো যেখানা তৃতীয় হাতে আছে, সেখানা দিয়ে যদি পিঠটি পাওয়া যায় (যাকে ব্রিজের শাস্ত্রে ফিনেস্ করা বলে) তবে সব চেয়ে বড়োখানা না দিয়ে ছোটো যে তাসে পিঠ জেতা যাবে, তৃতীয় হাত থেকে তখন সেই তাসখানাই দিতে হবে। পর পৃষ্ঠার উদাহরণ থেকে ব্যাপারটা পরিষ্কার হবে :

ডামির হাতে আছে
Q 5 4

যদুবাবুর দুই কড়ার
লীড হয়েছে .

মধুবাবু পেয়েছেন
K J 3

যদুবাবুর দুই কড়ার উপর ডামির হাত থেকে চার কড়া দেবার পর মধুবাবুর আর সব চেয়ে বড়ো তাস সাহেব মারবার দরকার নেই, ডামির বিবি ধরবার জন্য সেখানা রেখে দিয়ে মধুবাবু তৃতীয় হাতে গোলাম দেবেন। আবার যখন ডামির হাত থেকে বিবি খেলা হবে, তখন সাহেব মারতে কার্পণ্য কর্বেন না।

এরকম খেলার নাম ডামির থেকে ফিনেস্ করা। ডামির খোলা হাতের সুযোগ নিয়ে তৃতীয় হাতে ডামির থেকে ফিনেস্ যখনই সম্ভব করা যেতে পারে। আর ডামির থেকে ফিনেস্ যে শুধু অনারের তাস দিয়েই হবে, এমন কথা নেই। ছোটো তাস দিয়েও ফিনেস্ হতে পারে। ধরুন তাস এসেছে :

ডামি রামবাবু
A 10 2

যদুবাবু
J 8 7 5 3

মধুবাবু
Q 9 4

শ্যামবাবু
K 6

এ তাসে যদুবাবুর পাঁচ কড়া লীডের পর ডামি থেকে যখন দুই কড়া দেওয়া হয়েছে, তখন তৃতীয় হাতে বড়ো দিতে হবে স্মরণ করে

মধুবাবু যদি বিবিখানা দিয়ে দেন, তবে কি সর্বনাশ হবে ভাবুন! শ্যামবাবু তৎক্ষণাৎ বিবির উপরে সাহেব দিয়ে পিঠটি নিয়ে নেবেন। পরে তিনি আরো দুটি পিঠ ডামির টেক্কা আর দশ কড়া দিয়ে করতে পারবেন। কিন্তু যদি ডামির থেকে ফিনেস্ করে মধুবাবু নয় কড়া দেন, তখন তো শ্যামবাবুর টেক্কা সাহেবের দুটির বেশি পিঠ পাওয়া সম্ভব হবে না।

একাদশের নীতি বা রুল অব ইলেভেন

প্রথম পিঠের খেলায় তৃতীয় হাতের চাল দেবার সময় যদি মনে হয় লীড বড়ো, মেজো, সেজো তাসে না হয়ে নোয়া তাসে হয়েছে, তা হলে ছোটো আর-একটি নীতি মনে রাখলে তৃতীয় হাতে খেলতে সুবিধা হবে। একে বলে একাদশের নীতি। আমরা আগেই দেখেছি, চারখানা বা তার বেশি তাস হাতে থাকলে লীড সাধারণত নোয়া তাসে হয়ে থাকে। আর তা যখনই হবে তখন একটু সোজা অঙ্ক কষে তৃতীয় হাতে বলা যাবে, যে-তাসখানি খেলা হয়েছে তার চেয়ে সে রঙের কয়খানা বড়ো তাস ডিক্লেরার-এর হাতে থাকা সম্ভব। ধরুন :

ডামি রামবাবুর
হাতে আছে
Q 9 4

যদুবাবু লীড দিয়েছেন পাঁচ কড়া		মধুবাবু পেয়েছেন **A J 7**
	?	

ডিক্লেরার শ্যামবাবুর
হাতে পাঁচ কড়ার বড়ো
কয়খানা তাস থাকা
সম্ভব

এবারে শ্যামবাবুর তিনটি নো-ট্রাম্পের ডাকের পর যদুবাবুর হাত থেকে যেই পাঁচ কড়ার লীড হবে, মধুবাবু অমনি মুখে মুখে এগারো থেকে পাঁচ (যে তাস লীড হয়েছে) বিয়োগ করবেন, পাবেন ছয়। আর তখনই তাঁকে বুঝতে হবে যে ডামির হাতে, তাঁর নিজের হাতে আর ডিক্লেরার-এর হাতে সবসুদ্ধ পাঁচ কড়ার বড়ো ছয়খানা তাস আছে। এই ছয়খানার মধ্যে তাঁর হাতে তিনি পেয়েছেন তিনখানা, ডামির খোলা হাতে দেখা যাচ্ছে দুইখানা। তা হলে শ্যামবাবুর হাতে নিশ্চয়ই পাঁচ কড়ার বড়ো একখানার বেশি তাস থাকতে পারে না। সে বড়োখানা কত বড়ো, সে বিষয়ে চিন্তা করলে মধুবাবু বুঝতে পারবেন সেখানা যতদূর সম্ভব সাহেব। তা যদি না হবে, তা হলে টেক্কা-গোলাম (নিজের হাতে) আর বিবি (ডামির হাতে) বাইরে রেখে শ্যামবাবুর তো নো-ট্রাম্পের ডাক হতেই পারে না। তাই পাঁচ কড়া লীডের পর ডামির হাত থেকে যখন চার কড়া দেওয়া হবে, তখন তৃতীয় হাতে মধুবাবু একাদশের নীতি বা রুল অব ইলেভেন খাটিয়ে নিজের হাত থেকে বড়ো তাস না দিয়ে সাত কড়াখানা দিয়ে দেবেন, আর তাতেই শ্যামবাবু দু তাসের সাহেবের পিঠ নিতে বাধ্য হবেন।

ডিক্লেরার-এর খেলা

প্রথম পিঠের খেলা হবার পর ডিক্লেরারকে লীড বুঝে আর ডামির তাস দেখে নিজেদের তাস কি ভাবে খেলতে পারলে বাকি বারো তাসের খেলায় কনট্রাক্ট্ বা ঠিকা অনুযায়ী খেলা বানাতে পারা যাবে বা কত কম লোকসান দিয়ে পার পাওয়া যাবে, তার চিন্তা করে নিতে হবে। বুঝতে হবে :

১. ডামির আর নিজের হাতের হিসাবে প্রতি রঙের তাস বিপক্ষের দুজনের হাতে কযখানা আছে ;

২. যে-কয়খানা আছে, সে-কয়খানা তাদের ছু হাতে কি কি ভাবে থাকা বেশি সম্ভব ; আর,

৩. বিশেষ কোন্ তাসখানা তাঁদের মধ্যে কার হাতে রয়েছে।

প্রতিবারের খেলায় তাস একবার বাঁটা হয়ে গেলে প্রত্যেকের হাতের তাসের তো আর রদ-বদল হবার সম্ভাবনা নেই, তাই কোন্ রঙের তাস কোথায় কয়খানা আছে বা আদৌ আছে কিনা, এই ধারণার উপরই পিঠ জেতা বা না-জেতা নির্ভর করবে। জেতবার তাস তো খুব কমবারই একেবারে গুছিয়ে পরপর আসে। তাকে বেশির ভাগ ক্ষেত্রেই খেলে বানিয়ে নিতে হয়। তা হলে বোঝা যাক কি কি কৌশলে ডিক্লেরার নিজেদের হাতের তাস খেলে বেশি পিঠ বানাতে পারবেন।

প্রথম কৌশল— তিনি যেখানে সম্ভব ফিনেস্ করে পিঠ বাড়াবেন। ডিক্লেরার জানেন তাঁর আর ডামির হাতে প্রতি রঙের সব চেয়ে বড়ো বড়ো তাস যা আছে তা দিয়ে নিশ্চয়ই তিনি পিঠ পাবেন। কিন্তু বড়ো তাস হাতে রেখে ছোটো তাস দিয়ে যদি পিঠ জিততে পারেন, তবেই তো তিনি বেশি পিঠ পেতে পারবেন। আর তাতেই তাঁর কেরামতি বোঝা যাবে। ব্রিজ শাস্ত্রে এই কেরামতির নাম ফিনেস্ করে খেলা।

ধরুন হাতে হুখানা বা তারও বেশি অনারের তাস পরপর না এসে খানিকটা ছাড়া ছাড়া ভাবে এসেছে, যেমন আসতে পারে— টেক্কা-বিবি (সাহেব আসে নি) ; সাহেব-গোলাম (বিবি আসে নি) ; টেক্কা-বিবি-দশ (সাহেব-গোলাম আসে নি) ; প্রভৃতি নানা রকম ভাবে। এই তাস ডিক্লেরার-এর নিজের হাতেই আসুক বা ডামির হাতেই আসুক, তিনি চেষ্টা করবেন সব চেয়ে বড়ো তাসখানির পিঠ জেতবার আগে ছোটোর এক-আধখানা ফিনেস্ করে ছু-একটি পিঠ বানিয়ে নিতে। যে-কোনো হাতের ছোটো অনারের তাসে

পিঠ নিতে হলে, বড়ো যেটি হাতে নেই সেটিকে তো ফাঁকি দিতে হবে। আর তা দেওয়া একমাত্র সম্ভব, যখন যে-হাতে বড়ো অনার সে-হাতকে যে-হাতে ছোটো অনার, তার আগে খেলাতে হবে। আর তা তো শতকরা পঞ্চাশ ভাগ ক্ষেত্রেই কৌশল করে করানো যেতে পারে, কারণ বিপক্ষের একজন তো আছেন ডিক্লেরার-এর ডাইনে, আর-একজন আছেন তাঁর বাঁয়ে।

ফিনেসের মহিমা নীচের দুটি উদাহরণ থেকে বেশ ভালো বোঝা যাবে :

ক.

	রামবাবু A Q	
যদুবাবু K J		মধুবাবু 10 9
	শ্যামবাবু 3 2	

খ.

	রামবাবু A Q 10	
যদুবাবু K J 5		মধুবাবু 9 4 3 2
	শ্যামবাবু 8 7 6	

ক-এর তাসে শ্যামবাবু দুই কড়া খেললে যদুবাবু যদি গোলাম দেন, তবে রামবাবুর হাতে সাহেব ফাঁকি দিয়ে বিবির ফিনেস্ করে পিঠ পাওয়া যাবে। আর যদি যদুবাবু সাহেব দেন, তবে রামবাবুর হাতে টেক্কা দিয়ে পিঠ নেবেন, বিবি দাঁড়িয়ে যাবে।

খ-এর তাসে শ্যামবাবুর ছয় কড়ার উপর যদুবাবু পাঁচ কড়া দিলে,

রামবাবুর হাতে দশ কড়া ফিনেস্ করে পিঠ পাওয়া যাবে। তার পর আবার শ্যামবাবুর হাত থেকে সাত কড়া খেলে রামবাবুর হাতে বিবির ফিনেস্ করে পিঠ পাওয়া যাবে।

এ দুটি উদাহরণ থেকে বোঝা যাবে ফিনেস্ টিকলে কত লাভ। আর শতকরা পঞ্চাশ ভাগ ফিনেসেরই তো টিকবার কথা।

দ্বিতীয় কৌশল— বিপক্ষের হাতের তাস সব সময় বাগড়া দেবে মনে রেখে খেলবেন। খেলা বানাবার কৌশল হিসাবে ডিক্লেরার-এর নিশ্চয়ই কোনো বাড়তি ঝুঁকি নেওয়া ঠিক হবে না। প্রায় সময়েই বিপক্ষের হাতের তাস তাঁর অনুকূলে যাবে না মনে রেখেই তাঁকে খেলতে হবে। ভবী ভোলবার নয়! ধরুন, শ্যামবাবু ডিক্লেরার। তাঁর হাতে কোনো রঙের A Q 9 4 3 আছে, আর ডামি রামবাবুর হাতে আছে K 10 7 5। এ অবস্থায় শ্যামবাবু যদি মনে না রাখেন যে বিপক্ষের যে-কোনো হাতে গোলাম নিয়ে চার তাস থাকতে পারে, তবে তিনি বিপদে পড়বেন। আর সে কথা স্মরণে রেখে এ হাতে তিনি প্রথমে ডামির সাহেব না খেলে, নিজের হাত থেকে টেক্কা যদি খেলেন, তা হলে বিপক্ষের যে হাতেই গোলাম নিয়ে চার তাস থাকুক, তার মোকাবিলা করতে শ্যামবাবুর অসুবিধা হবে না।

আবার ধরুন হাত এসেছে :

A 9 7 6 2	J 10 3
রামবাবু (ডামি)	রামবাবু (ডামি)
বা	
K 10 8 4	A K 8 5 2
শ্যামবাবু	শ্যামবাবু

এ দু হাতেই, প্রতিপক্ষের তাস অনুকূলে এলে শ্যামবাবু হয়তো পাঁচটি পিঠই পেতে পারেন। তবে তা মনে না করে, শ্যামবাবু চারটি

পিঠ যাতে পান সে রকম প্ল্যান করে তাঁকে খেলতে হবে।

বাঁ দিকের হাতে নিজের হাত থেকে চার কড়া খেলে ডামির হাতে যদি নয় কড়ার ফিনেস্ টিকে যায়, তবে শ্যামবাবুর বুঝতে হবে তাঁর বাঁ দিকের হাতে বিবি গোলাম নিয়ে চার তাস আছে। আর যদি এই প্রথম ফিনেস্ না টেকে, তবে শ্যামবাবুর বুঝতে হবে বিবি গোলাম রয়েছে তাঁর ডান দিকে। তখন নিজের হাতে ফিনেস্ করে একটিকে ধরে নিতে পারবেন।

ডান দিকের হাতেও একই নীতিতে নিজের হাত থেকে দু কড়া খেলবেন। বিপক্ষ বিবি দিয়ে পিঠ না নিলে গোলাম দিয়ে ডামিতে পিঠ নেবেন। তখন এক হাতে পাঁচ তাসেও যদি বিবি থাকে, তবুও শ্যামবাবু নিশ্চয়ই এ হাতে চার পিঠ করতে পারবেন।

তা হলেই বোঝা গেল, ব্রিজ খেলায় অহেতুক আশাবাদী হওয়া চলবে না। নিজের কন্ট্রাক্ট্ মাফিক খেলা বানাবার জন্য যে-রঙে যে-কয়টি পিঠ অবশ্যই পেতে হবে তার হিসেব করে, দরকার হলে প্রথমে প্রতিপক্ষকে দু-একটি পিঠ নিতে দিয়ে ডিক্লেরার নিজেদের হাতের পুরো ফায়দা ওঠাবেন। সব সময়ে মনে রাখবেন— বিদিকের ভবী ভোলবার নয়!

তৃতীয় কৌশল— নিজেদের দু হাতে রঙের তাস যখন ছয়খানা থেকে এগারোখানা, বাকি রঙের তাস আর দু হাতে কয়খানা করে থাকা সম্ভব তার খেয়াল রাখবেন।

গণিতশাস্ত্রে, ক্ষেত্র বিশেষে কোন্ ঘটনা কতখানি ঘটা সম্ভব বা অসম্ভব, তা জানবার একটি পদ্ধতি আছে। সেই পদ্ধতি প্রয়োগ করে দেখানো হয়েছে যখন ডিক্লেরার আর ডামির হাতে এক-রঙের তাস ছয়খানা থেকে এগারোখানা থাকবে, তখন ক্ষেত্র বিশেষে বিপক্ষের দু হাতে বাকি তাস কয়খানা করে থাকা সম্ভব। পর পৃষ্ঠায় এই সম্ভাবনার নির্দেশ দেওয়া গেল। শতবারে কতবার সম্ভব, সেই ভিত্তিতে নির্দেশনামা তৈরি করা হয়েছে।

নির্দেশনামা

যখন ডিক্লেয়ার আর ডামির হাতে এক রঙের তাসের সংখ্যা :	তখন অপর পক্ষের দুজনের হাতে সেই রঙের বাকি তাস আসতে পারে :	শতবারের মধ্যে কতবার :
৬ খানা	ক. ৪ খানা-৩ খানা করে	৬২ বার
	খ. ৫ খানা-২ খানা করে	৩১ বার
	গ. ৬ খানা-১ খানা করে	৭ বার
		১০০ বার
৭ খানা	ক. ৪ খানা-২ খানা করে	৪৮ বার
	খ. ৩ খানা-৩ খানা করে	৩৬ বার
	গ. ৫ খানা-১ খানা করে	১৬ বার
		১০০ বার
৮ খানা	ক. ৩ খানা-২ খানা করে	৬৮ বার
	খ. ৪ খানা-১ খানা করে	২৮ বার
	গ. ৫ খানা-০ খানা করে	৪ বার
		১০০ বার
৯ খানা	ক. ৩ খানা-১ খানা করে	৫০ বার
	খ. ২ খানা-২ খানা করে	৪০ বার
	গ. ৪ খানা-০ খানা করে	১০ বার
		১০০ বার
১০ খানা	ক. ২ খানা-১ খানা করে	৭৮ বার
	খ. ৩ খানা-০ খানা করে	২২ বার
		১০০ বার
১১ খানা	ক. ১ খানা-১ খানা করে	৫২ বার
	খ. ২ খানা-০ খানা করে	৪৮ বার
		১০০ বার

এই নির্দেশনামা মোটামুটি প্রথম পিঠের খেলা শুরু হবার পরই বিশেষভাবে খাটবে। তার পর খেলা চলতে চলতে যখন চার হাতের

তাস পড়তে থাকবে, তখনই এ ব্যাপারে ডিক্লেরার সঠিক নির্দেশ পাবেন।

ডিক্লেরার-এর নো-ট্রাম্প্ খেলা

নো-ট্রাম্প্ খেলা বিনি তুরুপের খেলা। এ খেলায় তুরুপের বালাই যখন নেই, তখন যত ছোটো তাসই হোক— মায় দু কড়া, তিন কড়া পর্যন্ত হ য ব র ল-দের যদি দাঁড় করানো যায় তো তাদের দিয়েই পিঠ জেতা যেতে পারে। তাই খেলার শুরুর থেকেই উভয়পক্ষ এই চেষ্টাই বিশেষ করে করেন। সুতরাং এ ব্যাপারে বিপক্ষ সফল হবার আগেই ডিক্লেরারকে চেষ্টা করতে হবে কী করে তিনি তাঁর খেলা বানাবার জন্য যথেষ্ট ছোটোবড়ো জেতবার তাস দাঁড় করিয়ে ফেলতে পারেন।

ধরুন দিকে আর বিদিকে তাস এসেছে :

রামবাবু
♠ 9 4
♡ A Q J
◇ A K J 9
♣ 10 4 3 2

যদুবাবু
♠ K Q J 3 2
♡ 8 5 2
◇ 5 4
♣ Q 9 8

মধুবাবু
♠ 7 6 5
♡ K 9 7 3
◇ 6 3 2
♣ 7 6 5

শ্যামবাবু
♠ A 10 8
♡ 10 6 8
◇ Q 10 8 7
♣ A K J

ডাক হয়েছে :

শ্যামবাবু	যত্নবাবু	রামবাবু	মধুবাবু
রুহিতন ১টি	ইশকাপন ১টি	রুহিতন ২টি	পাস
নো-ট্রাম্প্ ৩টি	পাস	পাস	পাস

যত্নবাবু ইশকাপনের সাহেব দিয়ে শুরুর চাল বা লীড দিয়েছেন। ডামি রামবাবু তাঁর হাত খুলে সামনে সাজিয়ে দিলেন। শ্যামবাবু তিনটি নো-ট্রাম্পের খেলা বানাবেন কী ভাবে ?

শ্যামবাবু তাঁর নিজের হাতে আর ডামির হাতে পিঠ পাবার মতো কটি তাস গুনে দেখলেন তিনি পাবেন চিড়িতনের দুটি, রুহিতনের চারটি, হরতনের একটি আর ইশকাপনের একটি। একুনে আটটি, কিন্তু তাঁকে পেতে হবে নয়টি। সুতরাং এই তাসে তাঁর এমনভাবে খেলতে হবে, যাতে আর-একটি পিঠ বাড়তে পারে।

যত্নবাবু ইশকাপনের ডাক দিয়ে ইশকাপন খেলেছেন। এর থেকে শ্যামবাবু বুঝবেন যে যত্নবাবুর হাতে বেশ কয়েকখানা (কম করে পাঁচখানা) ইশকাপন আছে, আর টেক্কা বের করে দিয়ে সেগুলির যে-কটি সম্ভব দাঁড় করাতে চাইছেন। এ ক্ষেত্রে প্রথমবারেই যদি শ্যামবাবু টেক্কা মেরে দেন, তবে তো সমূহ বিপদ। তাই তিনি বিপদ এড়াবার জন্য যতক্ষণ সম্ভব টেক্কা চেপে খেলবেন। সাহেবের উপর টেক্কা তো দিলেনই না, পরে সাহেবের পিঠ নিয়ে যত্নবাবু বিবি খেললেন— তখনো শ্যামবাবু টেক্কা চেপে গেলেন। যখন আর রাখা যাবে না, তখন যত্নবাবুর গোলামের পর টেক্কা দিয়ে পিঠ নিলেন। আর অমনি যত্নবাবুর হাতে ছোটো ইশকাপন দুখানা দাঁড়িয়ে গেল। তিনি যদি আবার কোনো তাসে পিঠ পেয়ে যান, তবে নিশ্চয়ই এ দুখানা তাসের ফায়দা উঠাবেন। তাই এখন থেকে যত্নবাবুর হাতে খেলা না যায়, এমনভাবে শ্যামবাবুকে খেলতে হবে। তাই ফিনেস্ করে হরতনের একটি পিঠ বাড়াতে হলে ডামির হাতেই ফিনেস্

করতে হবে। যদি না টেকে, সাহেবের পিঠ মধুবাবু নেবেন। কিন্তু তাঁর হাতে তো তিনবার খেলার পর আর ইশকাপন নেই, তিনি ইশকাপন খেলতে পারবেন না। অন্য যে-রঙই খেলুন, শ্যামবাবুদের হাতে আটকাবার তাস আছে। তাই মধুবাবু যে তাসই খেলুন, শ্যামবাবু পিঠ ধরে নিয়ে হরতনের টেক্কার এক পিঠ আর বিবি-গোলামের যেটির ফিনেস্ টিকবে না, অপরটি দিয়ে আর-একটি পিঠ স্বচ্ছন্দে বানিয়ে নয়টি পিঠ জিতে নেবেন।

আবার ধরুন তাস এসেছে :

রামবাবু
♠ J 2
♡ A 2
◊ K Q J 8 6
♣ 7 6 5 4

যদুবাবু
♠ A 9 6 4
♡ 10 9 8 7
◊ 7 2
♣ Q 10 9

মধুবাবু
♠ Q 10 7 3
♡ 6 4 3 2
◊ A 9 5 3
♣ 8

শ্যামবাবু
♠ K 8 5
♡ K Q J
◊ 10 4
♣ A K J 3 2

ডাক হয়েছে :

শ্যামবাবু	যদুবাবু	রামবাবু	মধুবাবু
নো-ট্রাম্প্ ১টি	পাস	নো-ট্রাম্প্ ৩টি	পাস
পাস	পাস		

যদুবাবু ইশকাপনের চার কড়া দিয়ে গুরুর দান বা লীড দিয়েছেন। রামবাবুর হাত থেকে গোলাম দেওয়া ছাড়া গত্যন্তর নেই। তার পর তৃতীয় হাত থেকে মধুবাবু নিশ্চয়ই বিবি দেবেন। তখন কি শ্যামবাবু সাহেব চেপে খেলবেন ? না, তা উচিত হবে না। কারণ মধুবাবু বিবি দিয়ে পিঠ নিয়ে যখন ইশকাপন খেলবেন, তখন তো সাহেব ধরা পড়তে বাধ্য। তাই প্রথম দানেই শ্যামবাবু সাহেবের পিঠ নিয়ে নেবেন। এর পর গুনে যখন দেখবেন তাঁদের হাতে নিশ্চিত পিঠ মাত্র আছে চিড়িতনের দুটি আর হরতনের তিনটি —তাতে তো হবে ছয়টি। খেলা বানাতে হলে আরো তিনটি পিঠ লাগবে। এ তিনটি পিঠ চিড়িতনের টেক্কা সাহেব খেললে যদি দুহাত থেকে দুখানা করে পড়ে যায় (যার সম্ভাবনা মাত্র ৪০%) তবে তো ঠিকই আছে ; আর যদি না পড়ে তবে তো চিড়িতনের একটি, ইশকাপনের বাকি তিনটি আর রুহিতনের টেক্কার এক পিঠ ও-পক্ষ সটাসট নিয়ে নেবেন এবং শ্যামবাবুর খেলা যাবে মরে। তাই চিড়িতনের ব্যাপারে বেশি আশা না রেখে তিনি রুহিতনের দশ কড়া, গোলাম, বিবি, সাহেব পর পর খেলে টেক্কা উড়িয়ে দিয়ে একখানা রুহিতন ডামির হাতে দাঁড় করিয়ে নেবেন। তখন অপর পক্ষকে রুহিতনের একটি আর ইশকাপনের তিনটি দিতে হলেও, চিড়িতনের পিঠ আর দিতে হবে না। আর শ্যামবাবুর নয়টি পিঠের খেলা হয়ে যাবে। এই খেলা থেকেই বোঝা যায় ঠিক সময়ে ঠিক রঙের ঠিক তাস না খেলতে পারলে খেলা বানানো কত অসম্ভব !

ডিক্লেরার-এর রঙের তুরুপের খেলা

রঙের খেলার মোদ্দা কথা তুরুপের তাস। ডিক্লেরার যেমন তুরুপের তাস দিয়ে অপর পক্ষের পিঠ জিতবার মতো তাস মেরে দিয়ে নিজে পিঠ বানাবার সুযোগে থাকবেন, তেমনি অপরপক্ষও হাতে যে-কটি তুরুপের তাস পাবেন তার সদ্ব্যবহার করতে দ্বিধা

করবেন না। তাই রঙের খেলায় ডিক্লেরার কত শীঘ্র অপর পক্ষের হাতের তুরুপের তাসগুলি বের করে দিতে চাইবেন, সেইটি বোঝা বিশেষ জরুরি। কারণ সব সময়েই খেলার প্রথম দিকেই তুরুপের তাস না বের করে বা আদৌ বের না করেই খেলার প্রয়োজন হতে পারে।

প্রথমত— দেখা যাক কখন তুরুপের তাস বের করে নিয়ে খেলা করা বিধেয়।

হাত এসেছে :

রামবাবু
♠ 7 4 3
♡ 9 6 4
♢ A Q J 5
♣ K 10 6

যদুবাবু	মধুবাবু
♠ K J 9 5	♠ A 10 8 2
♡ Q 2	♡ K 5 3
♢ 10 8 6 3	♢ 9 4
♣ Q 7 4	♣ J 8 5 3

শ্যামবাবু
♠ Q 6
♡ A J 10 8 7
♢ K 7 2
♣ A J 9

ডাক হয়েছে :

শ্যামবাবু	যদুবাবু	রামবাবু	মধুবাবু
হরতন ১টি	পাস	রুহিতন ২টি	পাস
হরতন ২টি	পাস	রুহিতন ৩টি	পাস
হরতন ৪টি	পাস	পাস	পাস

প্রথম পিঠের খেলা— যদুবাবুর ইশকাপনের পাঁচ কড়ার লীডে মধুবাবু টেক্কা দিয়ে নিয়ে

দ্বিতীয় পিঠের খেলা— আর-একখানা ইশকাপন খেললে, শ্যামবাবুর হাতের বিবি যদুবাবু সাহেব দিয়ে নেবেন।

তৃতীয় পিঠের খেলা— পাব-কি-পাব-না করে যদুবাবু ইশকাপনের গোলাম যখন খেলবেন, শ্যামবাবু সেটি হরতনের সাত কড়া দিয়ে তুরুপ করে নিয়ে নেবেন।

এখন শ্যামবাবু চাইবেন অপর পক্ষের হাতের তুরুপের তাস বের করতে। সাহেব, বিবি দুটোই বাইরে। তাঁর নিজের হাতে গোলাম। দশ কড়ার ফিনেস্ নেওয়া ছাড়া খেলা নেই ; তাই

চতুর্থ পিঠের খেলা— ছোটো রুহিতন খেলে ডামির হাতের বিবিতে পিঠ নেবেন।

পঞ্চম পিঠের খেলা— ডামি থেকে রঙের চার কড়া খেললেন, মধুবাবু দিলেন তিন কড়া আর তাতে নিজের হাতের দশ কড়াতে ফিনেস্ নিলেন। ফিনেস্ কিন্তু টিকল না, যদুবাবু বিবি দিয়ে পিঠ নিলেন।

ষষ্ঠ পিঠের খেলা— যত্নবাবু ধীরে সুস্থে একখানা রুহিতন খেললেন (যদি তাঁর পার্টনার সাহেব খানা পেয়ে থাকেন, এই আশায়)। শ্যামবাবু এ পিঠ নেবেন ডামির হাতের গোলাম দিয়ে।

সপ্তম পিঠের খেলা— এবার ডামি থেকে হরতনের নয় কড়া খেলে দিব্যি সাহেব টপকে পিঠ পেয়ে যাবেন।

এর পরের ব্যাপার সোজা। শেষ যে তুরুপখানা মধুবাবুর হাতে আছে, সেখানা বের করে দিয়ে শ্যামবাবু রুহিতনের সাহেবের পিঠ নেবেন। তার পর চিড়িতনের সাহেব ডামিতে গিয়ে, সে হাতের বাড়তি রুহিতন খানার উপর নিজের হাতের চিড়িতনের নয় কড়াখানা পাশিয়ে গেলে, বিপক্ষকে তাঁর আর পিঠ দিতেই হবে না। এই ভাবে মাত্র দুটি ইশকাপনের আর একটি রঙের পিঠ দিয়েই শ্যামবাবু তাঁর কন্‌ট্রাক্‌ট্ বাগিয়ে নেবেন।

দ্বিতীয়ত— দেখা যাক কখন তুরুপের তাস দিয়ে আর-এক রঙের ছোটো ছোটো তাস দাঁড় করিয়ে খেলা করা বিধেয়।

হাত এসেছে :

রামবাবু
♠ K 7 2
♡ 10 6 3
◊ Q J
♣ A 10 7 4 3

যদুবাবু
♠ Q 9 5
♡ A K 9 5 4 2
◊ 9 3
♣ 8 2

মধুবাবু
♠ 10 8 6 3
♡ J 8
◊ 7 6 4
♣ Q J 6 5

শ্যামবাবু
♠ A J 4
♡ Q 7
◊ A K 10 8 5 2
♣ K 9

রামবাবু তাস বেঁটেছেন। ডাক হয়েছে :

শ্যামবাবু	যদুবাবু	রামবাবু	মধুবাবু
		পাস	পাস
রুহিতন ১টি	হরতন ১টি	চিড়িতন ২টি	পাস
রুহিতন ৩টি	পাস	রুহিতন ৪টি	পাস
রুহিতন ৫টি	পাস	পাস	পাস

প্রথম পিঠের খেলা— যদুবাবু হরতনের সাহেব দিয়ে লীড দিয়ে পিঠ নেবেন। মধুবাবু বড়ো তাস গোলাম-খানা ফেলে দিয়ে বোঝাতে চাইবেন—

চালিয়ে যান, আমার কাছে আর এক-
খানার বেশি নেই।

দ্বিতীয় পিঠের খেলা— যতুবাবু হরতনের টেক্কা দিয়ে পিঠ
নেবেন। শ্যামবাবুর হাতের হরতনের
বিবি পড়ে যাবে আর ডামির হাতে দশ
কড়া দাঁড়িয়ে যাবে।

তৃতীয় পিঠের খেলা— যাতে হরতনের দশ কড়ার পিঠ করা সম্ভব
না হয়, তাই যতুবাবু আর-একখান
হরতন খেলে মধুবাবুর হাত থেকে তুরুপ
করাতে চাইলেন। ছয় কড়া দিয়ে মধুবাব
তুরুপও করলেন, কিন্তু শ্যামবাবু তার
বড়ো রঙের আট কড়া দিয়ে তুরুপ করে
পিঠ নিলেন।

চতুর্থ পিঠের খেলা— নিজের হাত থেকে ছোটো একখানা রঙ
খেলে শ্যামবাবু ডামির হাতে গোলাম
দিয়ে পিঠ নেবেন। এতক্ষণে শ্যামবাব
বুঝেছেন যে তাঁদের হাতে ইশকাপনের
একটি ছুট তাস আছে, তাকে পাশাবার
ব্যবস্থা না করলে খেলা হওয়া মুশকিল
তাই আপাতত রঙের তাস আর না খেলে
চিড়িতন একখানা দাঁড় করাবেন বলে—

পঞ্চম পিঠের খেলা— ডামির হাত থেকে চিড়িতনের তিন কড়
খেলে নিজের হাতে সাহেব দিয়ে পিঠ
নেবেন।

ষষ্ঠ পিঠের খেলা— নিজের হাত থেকে চিড়িতনের নয় কড়
খেলে ডামির হাতে চিড়িতনের টেক্কা
দিয়ে পিঠ নেবেন।

সপ্তম পিঠের খেলা— ডামির হাত থেকে ছোটো একখানা চিড়িতন খেলে, নিজের হাতে রঙের দশ কড়া (তার বড়ো রঙ তো বাইরে নেই) দিয়ে তুরুপ করে পিঠ নেবেন।

অষ্টম পিঠের খেলা— নিজের হাত থেকে ছোটো রঙ খেলে শ্যামবাবু ডামির রঙের বিবি দিয়ে পিঠ নেবেন। এর পর বিপক্ষের কোনো হাতেই রঙ থাকবার কথা নেই।

নবম পিঠের খেলা— ডামির হাত থেকে একখানা ছোটো চিড়িতন খেলে শ্যামবাবু যখনই নিজের হাতে তুরুপ করে পিঠ নেবেন, সেই মুহূর্তে ডামির হাতের শেষ চিড়িতনখানা দাঁড়িয়ে যাবে। আর তা যদি হয়ে থাকে তো নিজের হাতের ছুট ইশকাপনখানা তো স্বচ্ছন্দে তার উপর দিয়ে পাস করা যেতে পারে। আর ডামির হাতে যাবার জন্য তো ইশকাপনের সাহেবখানাই সে হাতে গজগজ করছে। এভাবে শ্যামবাবু মাত্র হরতনের দুটি পিঠ দিয়ে, কোনো ফিনেসের ঝুঁকি না নিয়ে, পাঁচটি রুহিতনের খেলার কনট্রাক্ট বানিয়ে ফেলবেন।

তৃতীয়ত— দেখা যাক কখন বাইরের রঙ বের করে খেলার চেয়ে ডামির হাতের রঙ দিয়ে তুরুপ করে খেলা বিধেয়।

হাত এসেছে :

রামবাবু
♠ 6
♡ Q J 6 3
◇ K 10 6 4
♣ K 7 5 2

যদুবাবু
♠ A Q 9 7 3
♡ 4
◇ Q 8 2
♣ J 9 8 3

মধুবাবু
♠ J 8 4 2
♡ 9 7 2
◇ A J 9 7
♣ Q 6

শ্যামবাবু
♠ K 10 5
♡ A K 10 8 5
◇ 5 3
♣ A 10 4

শ্যামবাবু তাস বেঁটেছেন। ডাক হয়েছে :

শ্যামবাবু	যদুবাবু	রামবাবু	মধুবাবু
হরতন ১টি	ইশকাপন ১টি	হরতন ২টি	ইশকাপন ২
পাস	পাস	হরতন ৩টি	পাস
পাস	পাস		

প্রথম পিঠের খেলা— যদুবাবু চিড়িতনের তিন কড়া দিয়ে খ
দিলে ডামি থেকে দু কড়া দিয়ে, মধুবা
হাতের বিবির উপর নিজের হাতে টে
দিয়ে শ্যামবাবু পিঠ নেবেন।

দ্বিতীয় পিঠের খেলা— শ্যামবাবু নিজের হাতে ইশকাপনের পাঁচ কড়া খানা খেলবেন ; যদুবাবু ছোটো দিলে ডামির ছয় কড়ার উপর মধুবাবু আট কড়া দিয়ে পিঠ নেবেন।

তৃতীয় পিঠের খেলা— মধুবাবু এর পর একখানা ছোটো চিড়িতন (যে রঙে যদুবাবু লীড দিয়েছিলেন) যেই খেলবেন, শ্যামবাবু তাঁর হাত থেকে দশ কড়া দিয়ে, যদুবাবুর গোলামের উপর ডামির সাহেব দিয়ে পিঠ নেবেন।

চতুর্থ পিঠের খেলা— শ্যামবাবু ডামির হাত থেকে ছোটো রঙ খেলে নিজের হাতে সাহেব দিয়ে পিঠ নেবেন।

পঞ্চম পিঠের খেলা— নিজের হাত থেকে ইশকাপনের দশ কড়া খেলে, শ্যামবাবু ডামির হাতের রঙের গোলাম দিয়ে তুরুপ করে পিঠ নেবেন।

ষষ্ঠ পিঠের খেলা— ডামির হাত থেকে রঙের ছয় কড়া খেলে শ্যামবাবু টেক্কা দিয়ে নিয়ে নিজের হাতে আসবেন।

সপ্তম পিঠের খেলা— শ্যামবাবু নিজের হাতের শেষ ইশকাপন-খানাকে ডামির হাতের শেষ রঙটি দিয়ে তুরুপ করিয়ে পিঠ নেবেন।

এভাবে শ্যামবাবুর ছয় পিঠ তো হয়েই গেল। বাকি তিন পিঠ স্বচ্ছন্দে হাতের বাকি তিনখানা রঙ দিয়েই তিনি নিতে পারবেন।

চতুর্থত— দেখা যাক, কখন বাইরের রঙ একেবারেই বের না করে নিজের হাতের আর ডামির হাতের রঙ দিয়ে তুরুপ করে করে খেলা বিধেয়।

হাত এসেছে :

রামবাবু
♠ 4
♡ A 10 3
◊ A J 6 5 3
♣ 8 7 4 2

যদুবাবু
♠ K Q 10 8
♡ 7 2
◊ Q 10 8
♣ K 10 6 5

মধুবাবু
♠ J 7 5 2
♡ 9 5 4
◊ K 9 7 2
♣ A Q

শ্যামবাবু
♠ A 9 6 3
♡ K Q J 8 5
◊ 4
♣ J 9 3

ডাক হয়েছে :

শ্যামবাবু	যদুবাবু	রামবাবু	মধুবা
হরতন ১টি	পাস	রুহিতন ২টি	পাস
হরতন ২টি	পাস	হরতন ৪টি	পাস
পাস	পাস		

এ তাসে যদি যদুবাবু রঙের বা চিড়িতনের লীড দিতে পারে খেলা কিছুতেই হবে না। কিন্তু তাঁর হাতে ইশকাপনের সাহে বিবি ইত্যাদি।

প্রথম পিঠের খেলা— যদুবাবু সনাতন প্রথায় ইশকাপনে সাহেব দিয়ে দান শুরু করলেন। আ

শ্যামবাবু নিজের হাতে টেক্কা দিয়ে পিঠটি নিলেন।

দ্বিতীয় পিঠের খেলা— শ্যামবাবু তাঁর হাতের রুহিতনখানা খেলে, টেক্কা দিয়ে ডামির হাতে পিঠ নেবেন।

তৃতীয় পিঠের খেলা— ডামির হাত থেকে একখানা ছোটো রুহিতন খেলে, নিজের হাতের ছোটো রঙ দিয়ে তুরুপ করে পিঠ নেবেন।

চতুর্থ পিঠের খেলা— নিজের হাত থেকে ছোটো ইশকাপন খেলে, ডামির হাতে একখানা ছোটো রঙ দিয়ে তুরুপ করিয়ে পিঠ নেবেন।

পঞ্চম পিঠের খেলা— ডামির হাত থেকে আর-একখানা রুহিতন খেলে, নিজের হাতে ছোটো রঙ দিয়ে তুরুপ করে পিঠ নেবেন।

এই পাঁচটি পিঠ নেবার পর ডামির হাতে থাকবে রঙের টেক্কা এবং দশ কড়া, আর শ্যামবাবুর নিজের হাতে থাকবে রঙের সাহেব, বিবি ও গোলাম। এই-সব বড়ো বড়ো রঙের তাস দিয়ে নিজের হাতে রুহিতনের উপর তুরুপ করে, আর ডামির হাতে ইশকাপনের উপর তুরুপ করে শ্যামবাবু নিশ্চিন্তে আরো পাঁচটি পিঠ করতে পারবেন। প্রথমে বাইরের রঙ বের করতে গিয়ে নিজেদের হাতেরও তো দুখানা করে রঙ বের হয়ে যেত, তখন শ্যামবাবু রুহিতন আর ইশকাপনের পিঠ না দিয়ে যেতেন কোথায়?

ঢিকের আবার ডাক

(রেস্‌পন্‌সের পরের ডাক)

রেস্‌পন্‌সের পর ওপ্‌নার কখন ডাকবেন

আমরা আগেই দেখেছি, ব্রিজের নিলামের ডাকে শুরুর ডাক বা ওপনিং বিড্‌ যে-খেলোয়াড় দেবেন, তিনি ওপ্‌নার। তাঁর পার্টনারের ডাককে আমরা বলেছি রেস্‌পন্‌স্‌। এও দেখেছি যে ওপ্‌নার আর তাঁর পার্টনারের হাত মিলিয়ে যদি ২৬ পয়েন্ট থাকে, তবে নো-ট্রাম্‌পের বা হরতন বা ইশকাপনের গেম হতে পারে। ২৯ পয়েন্ট থাকলে রুহিতন বা চিড়িতনের গেম হতে পারে। ৩৩-৩৭ পয়েন্ট থাকলে তো সেলামীর খেলাই হতে পারে। সুতরাং শুরুর ডাকের উপর নির্ভর করে পার্টনারের রেস্‌পন্‌স্‌ হতে হবে। তাঁর হাতে যত বেশি পয়েন্ট, তার রেস্‌পন্‌স্‌ হবে তত বেশি জোরদার।

রেস্‌পন্‌স্‌ কী হবে, তার উপরই নির্ভর করবে ওপ্‌নার আবার ডাক দিতে পারবেন কিনা। যদি তিনি রেস্‌পন্‌স্‌ শুনে বুঝতে পারেন যে তাঁর হাতের পয়েন্ট আর পার্টনারের হাতের পয়েন্ট মিলে একটি গেম হতে পারে, তা হলে ওপ্‌নার আবার ডেকে সেই সংকেত নিশ্চয়ই দেবেন। এই ডাকের পর তাঁর পার্টনার সরাসরি গেমের ডাকে চলে যেতে পারেন। কিন্তু তা যখন সম্ভব হবে না (আর বেশির ভাগ ক্ষেত্রেই হবে না) তখন ডাক যতক্ষণ গেমের ডাকে না উঠছে, ততক্ষণ তাঁর হাতে যে মানের তাসই থাকুক না কেন, তাঁকে ডাক চালিয়ে যেতে হবে। আবার রেস্‌পন্‌সে যদি বোঝা যায় পার্টনার নিজেই গেমে যেতে চাইছেন, তা হলে ওপ্‌নার সরাসরি গেমের ডাকে চলে যেতে পারেন। আর তা না হলে ওপ্‌নার তাঁর পার্টনারকে ডাকবার সুযোগ করে দেবার জন্য ডাক চালিয়ে যাবেন।

রেস্‌পন্‌সের পর ওপ্‌নারের আবার ডাক বা ওপ্‌নারে আর তাঁর পার্টনারে ডাকাডাকির এই মূলকথা।

শুরুর একটির ডাকে হাতের মান হিসেবে রেস্‌পন্‌স্‌ হতে পারে :

১. ওপ্‌নারের একটির ডাকের উপর দুটি বলে ;
২. রঙের একটির ডাকের উপর একটি নো-ট্রাম্প্‌ বলে ;
৩. রঙের একটির ডাকের উপর দুটি নো-ট্রাম্প্‌ বলে বা সেই রঙের তিনটি ডেকে ; আর
৪. রঙের একটির ডাকের উপর অন্য কোনো রঙের এক বা একাধিক ডাক দিয়ে।

একে একে ব্যাপারটা বোঝা যাক।

ওপ্‌নারের একটির পর দুটি ডেকে রেস্‌পন্‌স্‌ হলে, ওপ্‌নার কী ডাকবেন

প্রথমেই ধরুন নীচের যে-কোনো হাতে শ্যামবাবুর একটি হরতন শুরুর ডাকের পর রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হয়েছে দুটি হরতন। রেস্‌পন্‌স্‌ শুনে শ্যামবাবু বুঝেছেন তাঁর পার্টনারের হাতে ৭-১০ পয়েণ্ট আছে। দেখা যাক কোন্‌ হাতে শ্যামবাবু কী ডাকেন :

♠ K 10 3		♠ 3 2		♠ A K 3
♡ A Q J 6 5	বা	♡ A Q J 10 3	বা	♡ K Q 10 9 5
◊ 8 4		◊ K J 8 3		◊ A 7 5 3
♣ Q J 6		♣ A 10		♣ 2

বাঁ দিকের হাতে শ্যামবাবু ১৪ পয়েণ্টের বেশি পান নি। তাঁর পার্টনারের হাতে যদি সব চেয়ে যা বেশি আশা করা যায়, সেই ১০ পয়েণ্টও থাকে তা হলেও তো তাঁদের দু হাত মিলিয়ে ২৪ পয়েণ্টের বেশি নেই। গেম হতে পারে না। তাই শ্যামবাবু আর ডাকবেন না। বলবেন পাস।

মাঝের হাতটিতে শ্যামবাবু পেয়েছেন ১৭ পয়েণ্ট। তাঁর পার্টনার যদি ৯-১০ পয়েণ্ট পেয়ে থাকেন তবে গেম হবে। কিন্তু তার কম পেলে তো গেম হবে না। তাই শ্যামবাবু এবার পার্টনারের দুটি হরতনের উপর তিনটি হরতন বলে, পার্টনারের উপর গেমের ডাকে যাওয়া বা না-যাওয়ার দায়িত্ব ছেড়ে দেবেন।

ডান দিকের হাতে শ্যামবাবু যে মানের তাস পেয়েছেন, তাতে যদি তাঁর পার্টনার ৭ পয়েণ্টও পেয়ে থাকেন, তা হলেও গেম হবে। তাই শ্যামবাবু এ তাসে সরাসরি রেস্‌পন্‌সের পর গেমে চলে যাবেন।

ওপ্‌নারের রঙের একটির ডাকের উপর নো-ট্রাম্প্‌ বলে বা সেই রঙের তিনটি বলে রেস্‌পন্‌স্‌ হলে ওপ্‌নার কী ডাকবেন

ঠিক এইভাবে বলা যাবে যখন একটি শুরুর ডাকের পর নো-ট্রাম্প্‌ একটি বা দুটি বা যে-রঙে শুরুর ডাক হয়েছে তার তিনটি দিয়ে রেস্‌পন্‌স্‌ হবে, তখন শ্যামবাবুরা যখনই দেখবেন গেম হতে পারে বা হবার সম্ভাবনা আছে, তখন গেমের ডাকে সরাসরি যেতে দ্বিধা করবেন না। সব রঙের আটকাবার তাস হাতে থাকলে তিনটি নো-ট্রাম্পে যাবেন, আর তা না হলে রঙের গেমের ডাকে চলে যাবেন। এ সম্বন্ধে একটি সতর্কবাণী মনে রাখলে উপকার হবে। মনে রাখবেন পাঁচটি রুহিতন বা পাঁচটি চিড়িতন ডাকের চেয়ে, পারলে সব সময় তিনটি নো-ট্রাম্পের ডাকই দেবেন।

দুটি নো-ট্রাম্প্‌ বা রঙের চড়া রেস্‌পন্‌সের কথা আলাদা, তখন তো পার্টনার মোটামুটি বলেই দিচ্ছেন— গেমের খেলা আছে, ডেকে যান। কিন্তু রামবাবুদের রেস্‌পন্‌স্‌ যখন একটি নো-ট্রাম্প্‌ তখন যদি শ্যামবাবুদের হাতে ১৬-১৭ পয়েণ্টের কম হয়, তখন তো আটকাবার তাস হাতে থাকলেও শ্যামবাবুদের গেমের ডাকে যাওয়া ঠিক হবে না। ধরুন নীচের যে-কোনো হাতে শ্যামবাবুর একটি ইশকাপন শুরুর

ডাকের পর যখন রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হয়েছে একটি নো-ট্রাম্প্‌, তখন শ্যামবাবু কী করবেন :

♠ A Q 9 6 3		♠ A Q 9 6 3
♡ K Q 8	বা	♡ K Q 10 7
◇ 3 2		◇ J 3 2
♣ K J 10		♣ 5

বাঁ দিকের হাতে শ্যামবাবু পাস দেবেন। নীতিগতভাবে বলা যায়, হাতের মান কম থাকলে একটি নো-ট্রাম্প্‌ রেস্‌পন্‌সের পর ওপ্‌নার যদি ৪-৩-৩-৩ ; ৪-৪-৩-২ ; ৪-৪-৪-১ বা ৫-৩-৩-২ ধাঁচের তাসও পেয়ে থাকেন, তা হলে পাস দিয়ে যাবেন। ডান দিকের হাতে কিন্তু ইশকাপন ছাড়াও হরতনের তাস বেশ ভালো রয়েছে, চিড়িতন মোটে একখানা আর রুহিতনের সংখ্যা তো মাত্র খান তিনেক। তাই হাতের অবস্থা বুঝে এ তাসে শ্যামবাবু বলবেন দুটি হরতন। এ ডাক গেমে যাবার সংকেত নয়, তা রামবাবু বুঝবেন। তাঁর হাতে ইশকাপন ভালো থাকলে তিনি বলবেন দুটি ইশকাপন, তা না হলে দুটি হরতনের ডাকে পাস দিয়ে যাবেন।

ওপ্‌নারের রঙের একটি ডাকের উপর অন্য রঙে রেস্‌পন্‌সের পর ওপ্‌নার কী ডাকবেন

কিন্তু যখন রেস্‌পন্‌স্‌ রঙের একটি ডাকের উপর অন্য কোনো রঙে ডাক দিয়ে হবে, তখন ওপ্‌নারকে আবার ডেকে যতদূর সম্ভব স্পষ্ট ভাবে ডাক দিয়ে বোঝাতে হবে কত মানের বা পয়েণ্টের তাসে তাঁর শুরুর ডাকটি হয়েছিল। কত পয়েণ্টের শুরুর ডাকের, অন্য রঙে রেস্‌পন্‌সের পর, নীতিগতভাবে ওপ্‌নারের কী ডাক হবে তা নীচে বলা গেল :

১. শুরুর ডাক যদি ১৩-১৬ পয়েণ্টে হয়ে থাকে— তখন অন্য রঙে রেস্‌পন্‌সের পর ওপ্‌নার বলবেন হয় একটি নো-ট্রাম্প্‌, না হয়

শুরুতে যে রঙটির একটি ডেকেছিলেন তার দুটি বলে। হাতের অবস্থা বুঝে, ডাক না বাড়িয়ে, অন্য একটি রঙের একটিও ডাকতে পারেন।

ধরুন নীচের যে-কোনো হাতে শ্যামবাবুর একটি হরতনের উপর রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্‌ হয়েছে ইশকাপন একটি। তখন শ্যামবাবুকে তো ডাকতেই হবে। কিন্তু কী ডাকবেন?

♠ 4 5		♠ 7 3		♠ 6 2
♡ A K J 3	বা	♡ A K J 10 3	বা	♡ A Q 10 7 5
◇ K J 4		◇ K 8 6 4		◇ K Q J 4
♣ K 7 5 3		♣ 4 2		♣ 8 5

বাঁ দিকের হাতে নো-ট্রাম্প্‌ খেলবার তাস। মানও খুব বেশি নেই। শ্যামবাবু বলবেন নো-ট্রাম্প্‌ একটি। মাঝের হাত রঙের তুরুপে খেলবার মতো হাত। শ্যামবাবু ডাকবেন তাঁর শুরুর একটি হরতনের ডাক চড়িয়ে দুটি হরতন। ডান দিকের হাতে নো-ট্রাম্পের খেলা তো কিছুতেই হতে পারে না। এ তাসে দুটি হরতন না ডেকে, হাতে বড়ো মানের যে চারখানা রুহিতন আছে সে-খবরটি পার্টনারকে জানাবার জন্য শ্যামবাবু ডাকবেন রুহিতন দুটি।

২. শুরুর ডাক যদি ১৬ পয়েন্টের বেশি তাসে হয়ে থাকে— তখন অন্য রঙে রেস্‌পন্‌সের পর ওপ্‌নার যে-কোনো ডাকই দেন, তার পর যদি শুরুতে যে ডাক হয়েছিল তার দুটি পার্টনার বলতে না পারেন, তবে পার্টনারকে নিশ্চয়ই বুঝতে হবে ওপ্‌নারের প্রথম ডাক ১৬ পয়েন্টের বেশি মানের তাসে। আর তাই বুঝে তাঁকে ডাক চড়িয়ে যেতে হবে।

ধরুন তাস এসেছে:

♠ 4 5	♡ A Q 10 3
◇ A K J 7 6	♣ A 8

এই তাসে শুরুর একটি রুহিতনের উপর রামবাবুর রেস্পন্স্ হয়েছে একটি ইশকাপন। এর পর শ্যামবাবু যখনই ডাকবেন দুটি হরতন— তখন যেহেতু রামবাবু তার উপর দুটি রুহিতন বলতে পারবেন না, তাঁকে বুঝতে হবে শ্যামবাবুর হাতে ১৬ পয়েন্টের বেশি মানের তাস আছে। আর এখানে সত্যই তো হাতে ১৯ পয়েন্ট আছে।

ওপ্নার কখন রেস্পন্সের ডাককে চড়িয়ে তিনটি বা চারটি বলবেন

এমনিভাবে বুঝতে হবে, যখন ওপ্নার তাঁর নিজের শুরুর ডাক না চড়িয়ে যে-রঙে রেস্পন্স্ হয়েছে তার তিনটি ডেকে দেন, তখন তাঁর হাতের মান ১৭-১৯ পয়েন্ট।

ধরুন তাস এসেছে :

♠	A J 10 4	♡	A K J 3
◊	4	♣	Q J 7 5

এ হাতে শ্যামবাবুর শুরুর একটি চিড়িতন ডাকের উপর যদি রামবাবুর রেস্পন্স্ হয় ইশকাপন একটি— শ্যামবাবু দ্বিধা না করে বলবেন ইশকাপন তিনটি। তাঁর হাতের মান ১৯ পয়েন্ট।

আবার যখন এ রকম অবস্থায় ওপ্নারের হাতে ২০-২১ পয়েন্ট থাকবে, তখন তিনি সরাসরি গেমের ডাকে যাবেন।

ধরুন তাস এসেছে :

♠	A J 7 4	♡	3 4
◊	A K J 6	♣	A Q 8

এ হাতে শ্যামবাবুর শুরুর একটি রুহিতন ডাকের উপর যদি রামবাবুর রেস্পন্স্ হয় ইশকাপন একটি— শ্যামবাবু তার পর কোনো দ্বিধা না করে বলবেন ইশকাপন চারটি। তাঁর হাতের মান ২০ পয়েন্ট।

ওপ্‌নার কখন রেস্‌পন্‌সের ডাক না চড়িয়ে নিজের ডাকের তিনটি বা চারটি ডাকবেন

দেখা গেল, হাতে বেশি মানের তাস থাকলে রেস্‌পন্‌সের পর ওপ্‌নার কখন রেস্‌পন্‌সের ডাককে চড়িয়ে তিনটি বা চারটি ডাকবেন।

এবার দেখা যাক, বড়ো মানের তাস হাতে থাকলে রেস্‌পন্‌সের ডাককে না চড়িয়ে ওপ্‌নার কখন নিজের শুরুর ডাকটিকেই দুটি বা দুটির বেশি বলে চড়াতে চাইবেন।

ধরুন তাস এসেছে :

♠ A 3		♠ 8	
♡ A K J 7 6 4	বা	♡ A K Q 10 5 4	
◇ A 6 5		◇ K J 7	
♣ 8 5		♣ 5 4 2	

এ দু হাতেই, শ্যামবাবুর শুরুর হরতনের একটির পর রামবাবুর রেস্‌পন্‌স্ হয়েছে ইশকাপন একটি। দু হাতেই বড়োমানের ছয়খানা করে রঙ আর অন্তত সাতখানা পিঠ জিতবার মতো তাস। বাঁ দিকের হাতে কিন্তু বড়ো মানের তাস বেশি। তাই রেস্‌পন্‌সের পর শ্যামবাবু যদি বলেন তিনটি হরতন, তা হলে ভুল হবে না। ডান দিকের হাতে ডাক হবে দুটি হরতন। রেস্‌পন্‌সে অন্য রঙের ডাকের পর নিজের শুরুর ডাক চড়াতে হলে হাতে উপযুক্ত মানের তাস তো থাকতেই হবে, আর থাকতে হবে অন্তত খান সাতেক পিঠ জিতবার মতো তাস। আর যদি পিঠ জিতবার মতো তাস নিজের হাতেই ৮-৯ খানা থাকে, তবে ওপ্‌নার সরাসরি নিজের ডাকেই গেমের ডাক দেবেন।

রেস্‌পন্‌সের ডাক চড়ানো সঙ্গত, না নিজের ডাক চড়ানো সঙ্গত— সে বিষয়ে সদুত্তর শাস্ত্রে নেই

যতদূর বোঝা গেল, ওপ্‌নার নিজের হাতের বড়ো তাসের মান অনুসারে রেস্‌পন্‌সের পর পার্টনারের ডাককে চড়াতে পারেন বা

প্রয়োজনমত নিজের শুরুর ডাকটিকেও চড়াতে পারেন। প্রশ্ন হচ্ছে কী অবস্থায় কোন্‌টি সমীচীন হবে? এ প্রশ্নের কোনো সদুত্তর নেই। বলা হয়েছে, আসর যখন গরম তখন পার্টনারের ডাক— আর নরমে নিজের ডাক— চড়াবেন। অর্থাৎ যখন রেষারেষি বেশি চলছে তখন ওপ্‌নার পার্টনারের ডাকই চড়াবেন। এখন আপনি কী করবেন, তা আপনিই জানেন।

বিদিকের ডাক

(দায় সামলানোর ডাক বা ডিফেন্স বিডিং)

দিক বনাম বিদিক

এতক্ষণ পর্যন্ত আমরা যে-আলোচনা করেছি তাতে প্রত্যক্ষভাবে অংশগ্রহণ করতে দেখা গেছে ওপ্‌নার আর তাঁর পার্টনারকে। এক-দিকের দুটি খেলোয়াড়, রামবাবু আর শ্যামবাবু। তাঁদের হাতে ডাকবার মতো তাস এসেছে, তাই তাঁরা ডাক শুরু করেছেন, একে অপরকে তাঁদের হাতের মান জানিয়ে ধাপে ধাপে ডেকে কন্‌ট্রাক্‌টে পৌঁচেছেন। তার পর হাতের তাস খেলে কন্‌ট্রাক্‌ট্‌ মাফিক খেলা বানিয়েছেন।

বিদিকের খেলোয়াড় দুটি প্রায় চুপচাপ। আসলে কিন্তু যদুবাবু-মধুবাবুকে চুপচাপ করিয়েই রাখা হয়েছে। তা না হলে যাঁদের হাতে ডাকবার মতো তাস আসবে আর সেই তাস দিয়ে নিলামের ডাক জিতে খেলা করে কনট্রাক্‌ট্‌ বানাতে হবে, তাঁদের কথা— আর ব্রিজ খেলাতে সেইটিই তো বড়ো কথা— ঠিক ঠিক মতো বলা হত না।

খেলার আসরে যখন ওপ্‌নার আর তাঁর পার্টনার ডাকাডাকি করেন বা হাতের তাস খেলেন, তখন বিদিকের খেলোয়াড়রা কি সত্য সত্যই চুপচাপ থাকেন? নিশ্চয়ই না। তাঁরা অবস্থা বুঝে ব্যবস্থা নেন। যদি ওপ্‌নারের দল বলনির্বল (ভাল্‌নর‍্যবল্‌) অবস্থায় থাকেন, তখন বিদিকের খেলোয়াড়দের চেষ্টা হবে কেমন করে ওঁদের গেম আর রাবার্‌ বন্ধ করবেন। হয় প্যাঁচ কষে ডাক এমনি চড়িয়ে দেবেন, যাতে করে দিকের খেলোয়াড়রা দিশেহারা হয়ে পড়েন। না হয় ওঁদের এমনি বেসামাল অবস্থায় ফেলবার চেষ্টা করবেন যাতে করে দিকের খেলোয়াড়রা ঠিক রঙের ডাকটি না দিয়ে কিছু আলতু-ফালতু ডেকে বেশ ভালো মানের লোকসান দিতে বাধ্য

হন। খেলতে বসে এ কি নোংরামি! ব্রিজ খেলার আইনে কিন্তু একে নোংরামি বলছে না। আপনি-আমিও বিদিকে পড়ে গেলে ঐ একই কাজ করতাম। এ সব কাজ বিদিকে বসে খেলার কৌশল। যে পক্ষ বিদিকে পড়ে যাবেন, তাঁদের হাতে নিশ্চয়ই ভালো তাস আসে নি, কিন্তু যা এসেছে তা দিয়ে যেখানে যতদূর সম্ভব তাঁরা লড়ে যাবেন। বিনা রণে সূচ্যগ্র মেদিনী দিতে প্রস্তুত নন। বস্তুত দু পক্ষই তো খেলায় জিততে চান। যাঁদের হাতে ভালো তাস এসেছে তাঁরা তাই দিয়ে গেম আর রাবার্ বানাতে চাইবেন। যাঁদের আসে নি, তাঁরা চাইবেন ভালো ভালো হাত গুবলেট করে দিতে, যাতে ভালো তাসের ফায়দা ওঠাতে গিয়ে দিকের পক্ষ শেষ পর্যন্ত লোকসান দিতে বাধ্য হন। আর এইভাবেই দিকের আর বিদিকের— দু পক্ষের ডাক আর খেলা ক্রমশ প্রতিযোগিতামূলক আর চিত্তাকর্ষক হয়ে ওঠে।

দিকের পক্ষ যে-যে বার বিদিকের পক্ষের এই-সব প্যাঁচ বুঝে ঠিকমতো ডাক দিয়ে আর হাতের তাস খেলে কাটিয়ে যেতে পারবেন সে-সে বার তাঁরা তাঁদের ভালো তাসের সদ্‌ব্যবহার করতে পারবেন। আর তা না হলে মরবেন।

বিদিকের বাগড়ার ডাক বা ওভারকল্

দিকের পক্ষে ওপ্‌নার যে উদ্দেশ্য নিয়ে ডাক শুরু করেন আর যে উদ্দেশ্যে তাঁর পার্টনার সে ডাকের রেস্‌পন্‌স্ দেন— বিদিকের পক্ষের ডাকের আর রেস্‌পন্‌সের উদ্দেশ্য ঠিক তার বিপরীত। বেশির ভাগ সময়েই দিকের পক্ষকে হয়রানিতে ফেলবার জন্যই বিদিক থেকে ডাক দেওয়া হয়। বিদিকের ডাককে বলা হয় বাগড়া বা ওভারকল্।

শুরুতে রঙের একটির ডাকের উপর বাগড়ার ডাক কখন দেওয়া যাবে বা যাবে না

ধরুন শ্যামবাবুর শুরুর ডাক হয়েছে চিড়িতন একটি। যদুবাবু হাত পেয়েছেন :

♠	K J 9 7 4	♡	8 2
◊	Q 10 6 3	♣	5

এটি মোটেই ভালো হাত নয়। কিন্তু যদুবাবু ইশকাপন একটির ডাক দিয়ে বাগড়া দিতে চান। তাঁর উদ্দেশ্য :

১. এ ডাকের পর দিকের পক্ষ আর নো-ট্রাম্পের গেমের ডাকে যেতে পারবেন না ;

২. এ ডাকে তাঁর পার্টনার বুঝবেন ইশকাপন খেললে তাঁদের সুবিধা হবে ; এবং

৩. সব চেয়ে বড়ো কথা, হাতে তাস থাকলেও রামবাবু এর পর হরতন একটি বলে রেস্‌পন্‌স্‌ দিতে পারবেন না। আর তাই যদি না পারলেন, তবে দিকের পক্ষের ডাক তো দানাই বাঁধবে না।

কিন্তু উদ্দেশ্য যাই হোক, আর যদুবাবু-মধুবাবু যতই নিশপিশ করুন, তাঁদের হাতে কিন্তু রেস্ত না থাকলে, অর্থাৎ হাতের মান বলনির্বল অবস্থায় ৭-১৪ পয়েন্ট এবং অন্য সময়ে ৫-১৩ পয়েন্ট না হলে, আর ইশকাপন বা হরতন দিয়ে বাগড়া দেবার তাস না থাকলে, বিদিক থেকে বাগড়া দেওয়া ঠিক হবে না। চালাকি করতে গিয়ে নিজেরাই বিপদে পড়ে যেতে পারেন। কম মানের তাসের বাগড়া হলে রামবাবু-শ্যামবাবু তেমন বুঝলে ফায়দা ওঠাবার ডাবল্‌ দিয়ে আক্কেল সেলামী আদায় করে নেবেন।

ধরুন শ্যামবাবু তাস বেঁটে শুরুর ডাক দিয়েছেন রুহিতন একটি। যদুবাবু পেয়েছেন :

♠ 7 4 3		♠ A J 7 3		♠ Q 10 9 7 5 4
♡ A Q 9 5	বা	♡ 8 5 4	বা	♡ A 7
◇ 5 2		◇ K 10 7 6		◇ 7 5
♣ K 7 4 3		♣ 5 4		♣ 9 6 3

বাঁ দিকের হাতে বলনির্বল অবস্থায় হোক বা অন্য সময়ে হোক— বাগড়ার ডাক হবে না। হাতে যে তাস আছে তার কোনোটিকেই দাঁড় করানো শক্ত। টেক্কা ছাড়া পিঠ কোথায়? যত্নবাবু বলবেন পাস।

মাঝখানের হাতে কিন্তু অন্য ব্যাপার। এ হাতে দিকের খেলা মেরে দেবার মতো রঙের তাস আছে। এ হাতে বলনির্বল অবস্থায় হোক বা অন্য সময়ে হোক— হাতে কী আছে আভাস না দিয়ে যত্নবাবু চুপ করে পাস দিয়ে যাবেন।

ডান দিকের হাতে বলনির্বল অবস্থায় যত্নবাবুর ডাকা ঠিক হবে না। হাতে পিঠ জেতবার তাস তো মোটে একটি টেক্কা। কিন্তু অন্য সময়ে, হাতে এতগুলি ইশকাপন রয়েছে— যত্নবাবু নিশ্চয়ই বাগড়ার ডাক দেবেন ইশকাপন একটি।

শুরুর রঙের একটি ডাকের উপর দুটি ডেকে বাগড়া কখন দেওয়া যেতে পারে

দুটি ডেকে বাগড়া দেওয়া আরো শক্ত। দিকের পক্ষের খেলোয়াড়রা এ ডাকের পর হাত বুঝে ডাবল্ দিয়ে আক্কেল সেলামী আদায় করবার চেষ্টাই বেশি সময় করবেন। তবুও সময় সময় ১. পার্টনারকে কী তাসে লীড দিলে সুবিধা হবে তা বোঝাবার জন্য, আর ২. দিকের পক্ষে নো-ট্রাম্পের গেমের ডাক বন্ধ করবার জন্য, বিদিক থেকে দুটি ডেকে বাগড়া দেবার প্রয়োজন হতে পারে। তবে এ ডাক যিনি দেবেন ডাকের পুরো দায়িত্ব তাঁকেই নিতে হবে। পার্টনার তাঁকে বিশেষ সাহায্য করতে পারবেন না। তাই বলা

হয়েছে— নিজের হাতে বড়ো মানের তাস নিয়ে খান ছয়েক হাতে থাকলে বা নিদেন পক্ষে টেক্কা সাহেব নিয়ে পাঁচখানা হাতে থাকলে শুরুর একটির ডাকের উপর ছুটি ডেকে বাগড়া দেওয়া যেতে পারে। চার তাসে কিন্তু এ ডাক একেবারেই হবে না। ভয়ানক লোকসান খেয়ে যেতে হবে।

ধরুন শ্যামবাবু তাস বেঁটে ডেকেছেন হরতন একটি। যতুবাবু পেয়েছেন :

♠ 6 4		♠ J 7 3		♠ 4
♡ A 8		♡ K 10 8		♡ 7 5
◊ K Q 10 8 5	বা	◊ Q 5	বা	◊ K J 8 7 4 3
♣ 9 8 7 6		♣ A Q 9 7 5		♣ A 10 9 4

বাঁ দিকের হাতে বলনির্বল অবস্থায় যতুবাবু ছুটি রুহিতন ডেকে বাগড়া দিতে সাহস পাবেন না। দিলে নির্ঘাত ডাবল্ পড়বে আর তাঁদের লোকসান ৮০০-এর মতো হয়ে যাবে। তাই যতুবাবু বলবেন পাস। অন্য সময়ে ছুটি রুহিতন বললে লোকসান তো কিছু হতেই পারে। তবে সে লোকসানের তুলনায়, এই বাগড়ার পর রামবাবু তো আর ইশকাপন একটি বা নো-ট্রাম্প্ একটির রেস্পন্স্ দিতে পারবেন না— সে তো মস্ত লাভ। তাই বলনির্বল অবস্থা না হলে— যতুবাবু নিশ্চয়ই ছুটি রুহিতন বলে এরকম তাসে বাগড়া দেবেন।

মাঝের হাতে বাগড়ার ডাক একমাত্র হতে পারে চিড়িতন ছুটি বলে। বলনির্বল অবস্থায় এ তাসে ডাক হলে যতুবাবুরা ভয়ানক মার খাবেন। তাই যতুবাবু বলবেন পাস। অন্য সময়েই বা এ তাসে বাগড়া দিয়ে কী লাভ হবে? চিড়িতন তো মোটে পাঁচখানা, আর তাও টেক্কার পর সাহেব নেই। চিড়িতনের ডাক দিলে ফ্যাসাদে পড়বেন। তাই চেপে গিয়ে সব অবস্থাতেই এ তাসে যতুবাবু বলবেন পাস।

ডান দিকের হাত সাদামাটা হাত। বলনির্বল অবস্থায় কখনোই রুহিতন দুটির ডাক দিয়ে বাগড়া দেওয়া যাবে না। ডাবল্ দিলে বেশ লোকসান হয়ে যাবে। তাই যদুবাবু বলনির্বল অবস্থায় বলবেন পাস। অন্য সময়ে কিন্তু এ তাসে যদুবাবু রুহিতন দুটি বলে নিশ্চয়ই বাগড়া দেবেন। ডাবল্ দিলে কত আর লোকসান হবে? শ তিনেক। কিন্তু এ ডাকের পর দিকের পক্ষে আর গেমের ডাকে যাওয়া সম্ভব হবে না। আর যদি তাঁরা নো-ট্রাম্পের ডাকে যান, তবে তো মধুবাবুর লীডের তাস বাছতে কোনো অসুবিধা হবে না।

শুরুর রঙের একটি ডাকের উপর নো-ট্রাম্প্ একটি ডেকে কখন বাগড়া দেওয়া যেতে পারে

শুরুর একটির ডাকের উপর নো-ট্রাম্প্ একটি বাগড়া দিলে হাতের তাসের মান ধরা পড়ে যাবার সম্ভাবনা খুবই বেশি। এ ডাকের পর ওপ্নারের পার্টনার নিজের হাতের তাসের মানের সঙ্গে ১৩ পয়েন্ট (যার কমে শুরুর ডাক হওয়া উচিত নয়) যোগ করে যদি দেখেন তাঁদের পক্ষে বেশি মানের তাস রয়েছে তবে তিনি তৎক্ষণাৎ ডাবল্ দিয়ে ফায়দা ওঠাবার চেষ্টা করবেন। এই ডাবলের পর যদি নো-ট্রাম্প্ওয়ালার হাতে অন্য কোনো রঙে ডাক দেবার মতো তাস না থাকে, তবে তো তিনি মস্ত ফ্যাসাদে পড়বেন। তাই বলা হয়েছে— যে রঙে শুরুর ডাক হয়েছে সেই রঙে আটকাবার মতো তাস, আর অন্তত ১৫ পয়েন্টের বড়ো মানের তাস হাতে থাকলে, তবেই বলনির্বল অবস্থা ছাড়া অন্য সময়ে নো-ট্রাম্পের একটি বলে বাগড়া দেওয়া যেতে পারে।

ধরুন তাস বেঁটে শ্যামবাবু ডেকেছে হরতন একটি। যদুবাবু পেয়েছেন :

♠ A 8		♠ K J		♠ Q 9 2
♡ K 8 7	বা	♡ A 8 5 3	বা	♡ A J 10 4
◇ J 5 3		◇ A 7 4		◇ K J 5 3
♣ A K 10 8 5		♣ Q 6 5 3		♣ Q 3

বাঁ দিকের হাতে, নো-ট্রাম্প্ একটি বলবার মতো হাত। রামবাবু যদি ডাবল্ দেন, তবে যদুবাবু স্বচ্ছন্দে চিড়িতন দুটি বলে কাটিয়ে যেতে পারবেন। এ হাতে যদুবাবু বলবেন নো-ট্রাম্প্ একটি।

মাঝের হাতে নো-ট্রাম্প্ ডাকা ঠিক হবে না। হাতে মাত্র ১৪ পয়েন্ট। হরতনে তো একটি টেক্কা মাত্র ভরসা। আবার ইশকাপনের সাহেব গোলাম দুটিই ধরা পড়ে যেতে পারে। এ হাতে যদুবাবু বলবেন পাস।

ডান দিকের হাতে চারখানা খাসা হরতন রয়েছে। নো-ট্রাম্প্ ডাকলে সুবিধা হয়ত হতে পারে। কিন্তু হাতের হরতনের খবর হয়ে যাবে। তার চেয়ে চুপচাপ এ তাসে পাস দিয়ে যাওয়াই ভালো। পরে ঝোপ বুঝে কোপ মারলেই হবে। ব্রিজের খেলায় এরকম তাসে না ডেকে পাস দিয়ে যাওয়াকে বলে 'ট্র্যাপ পাস'— ঘাসের মধ্যে লুকিয়ে থাকা সাপের মতো আর কি! এমনিতে বোঝা যাবে না, কিন্তু বেসামাল হলেই ছোবল মেরে দেবে।

বিদিক থেকে বাগড়া না দিয়ে কখন হাত বাতলাবার জন্য ডাবল্ দেওয়া বিধেয় (টেক্ আউট ডাবল্)

এতক্ষণ দেখা গেল, শুরুর ডাকের উপর বাগড়া আদৌ দেওয়া যাবে কিনা এবং দিতে হলে কী ডাক দিয়ে কখন দেওয়া যেতে পারে, তা স্থির করবেন যিনি বাগড়া দেবেন তিনি। এ ব্যাপারে তাঁকে তাঁর নিজের হাতের উপর সম্পূর্ণ নির্ভর করতে হবে। তিনি ধরেই নেবেন তাঁর পার্টনারের হাতে কিছুই নেই। একেবারে নট্ নাথিং

নষ্ট কিছু। খালি আপ্‌না হাত জগন্নাথ। কিন্তু এ হাত কখনো কখনো এমন আসতে পারে যখন বাগড়া না দিয়ে নিজেদেরই গেমের ডাকে যেতে ইচ্ছা করে। আবার ডাক দিতেও ভরসা হয় না, কারণ শুরুর ডাক তো আগেই দেওয়া হয়ে গেছে। তবে ডাক দেওয়া যায়, যদি পার্টনারের হাতে কিছু রেস্ত থাকে। আছে কি নাই, তা পার্টনার বাতলাবেন কেমন করে? এ প্রশ্ন থেকেই বিদিক থেকে হাত বাতলাবার জন্য ডাবল্ বা টেক্ আউট ডাবল্ দিয়ে ডাক দেবার বহুল প্রচলিত পদ্ধতির উদ্ভব হয়েছে। বলা হয়েছে, শুরুর ডাকের পর বিদিকের খেলোয়াড় বাগড়া না ডেকে, তেমন তেমন তাসে বলতে পারেন— ডাবল্। এ ডাবল্ ডাকে তাঁর পার্টনারকে বুঝতে হবে, পাস দেওয়া চলবে না। হাতে মন্দের ভালো যে-রঙের তাস এসেছে, সেটি ডেকে দেখাতে হবে।

ধরুন তাস বেঁটে শ্যামবাবু শুরুর ডাক দিয়েছেন রুহিতন একটি। যদুবাবু পেয়েছেন :

♠ K J 8 5
♡ A 9 6 4 2
◇ 8
♣ K Q 8

খাসা হাত। যদুবাবু নিশ্চয়ই হরতন একটি ডেকে বাগড়া দিতে পারেন। কিন্তু হরতন ছাড়াও হাতের ইশকাপনগুলি ফেলবার মতো নয়। এরকম হাতে যদুবাবু বলবেন— ডাবল্। মধুবাবুকে বুঝতে হবে যদুবাবুর হাত বেশ ভালো। তাঁর পাস দেওয়া চলবে না। হাতের মান যাই হোক, মন্দের ভালো যে-রঙের তাস এসেছে তারই ডাক নিশ্চয়ই দিতে হবে।

গুনাগারি আদায়ের ডাবল্ (পেনাল্টি ডাবল্) বনাম হাত বাতলাবার জন্য ডাবল্ (টেক্ আউট ডাবল্)

এর পর মনে হবে ডাবল্ তো দেওয়া হয় যখন দিকের ডাকে নিশ্চয়ই খেলা হবে না জেনে ছুনো হারে গুনাগারি বা আক্কেল সেলামী আদায় করবার জন্য। তা যদি হয়, তবে কোন্‌টা হাত বাতলাবার জন্য ডাবল্, আর কোন্‌টা ছুনো হারে গুনাগারি আদায় করবার জন্য, তা বোঝা যাবে কেমন করে ? এ সম্বন্ধে ব্রিজশাস্ত্রের ভাষ্যকার টেনেস রীজ সাহেব বলেছেন—

১. যে ডাকের উপর ডাবল্ হয়েছে, তার আগে যদি পার্টনারের ডাক হয়ে গিয়ে থাকে, তবে সে ডাবল্ গুনাগারি আদায়ের ডাবল্ ; আর

২. যে ডাকের উপর ডাবল্ হয়েছে, তার আগে যদি পার্টনারের কোনো ডাক না হয়ে থাকে, তবে সে ডাবল্ হাত বাতলাবার জন্য ডাবল্।

হাত বাতলাবার ডাবলের রেস্‌পন্‌স্

বিদিকের যে-কোনো খেলোয়াড়ের হাত বাতলাবার বা টেক্ আউট ডাবলের ডাকের পর তাঁর পার্টনারের রেস্‌পন্‌স্ দেওয়া সম্বন্ধে মোটামুটি ভাবে বলা যায় :

১. ডাবল্ শুনে যদি তাঁর ডান দিকের খেলোয়াড় (অপর পক্ষ) কোনো ডাক দেন, তবে খুব বাজে হাতে কোনো রেস্‌পন্‌স্ হবে না ;

২. যদি সে ব্যক্তি পাস দিয়ে যান, তবে যিনি ডাবল্ দিয়েছেন তাঁর পার্টনারের উচিত হবে, হাতে সব চেয়ে ভালো যে রঙের তাস এসেছে সেটি ডেকে রেস্‌পন্‌স্ দেওয়া। আর যদি সেই রঙের ডাকের উপরেই ডাবল্ পড়ে থাকে, তবে রেস্‌পন্‌স্ হবে নো-ট্রাম্প্ একটির ডাক দিয়ে ;

৩. হাতে যদি ৮-১০ পয়েন্ট রেস্ত থাকে, তবে যে-রঙের তাস ভালো এসেছে তার দুটি বা তারও বেশি চড়া ডাক দিয়ে ;

৪. যে-রঙের ডাকের উপর ডাবল্ পড়েছে তার দুটি ডেকে গেম হতে পারে— এই সংকেত দেওয়া যেতে পারে। হাতের মান বুঝে সরাসরি গেমের ডাক দিয়েও রেস্‌পন্‌স্ দেওয়া যেতে পারে ; আর

৫. যে-রঙের ডাকের উপর ডাবল্ হয়েছে, হাতে যদি তার বিবি, গোলাম, দশ কড়া, নয় কড়া আর একখানা ছোটো তাস আসে, তবে রেস্‌পন্‌সে কিছু না ডেকে চুপচাপ পাস দিয়ে যাওয়া মন্দ নয়। কিছু না বলেই হাত বাতলাবার ডাবল্, আপসে গুনাগারি আদায়ের ডাবলের ডাক হয়ে যাবে।.

ধরুন শ্যামবাবুর শুরুর রুহিতন একটির ডাকের উপর যদুবাবু ডাবল্ দিয়েছেন। রামবাবু বলেছে পাস। মধুবাবু নীচের যে-কোনো হাতে কী রেস্‌পন্‌স্ দেবেন ?

ক.		খ.
♠ 7 6 4		♠ 8 4 3 2
♡ J 5 2	বা	♡ 7 4
◇ 9 7 2		◇ K J 9 7 3
♣ 10 6 5 2		♣ Q 6

গ.		ঘ.
♠ K 9 4 3		♠ J 8 7 3
♡ A 5	বা	♡ A 10 8 5
◇ 8 4 2		◇ 4 3
♣ K 10 6 4		♣ K 10 7

ক. হাতে তো কিছু বলতে কিছুই নেই। কিন্তু এ হাতে মধুবাবুর, যদুবাবুর হাত বাতলাবার ডাবলের পর, পাস দেওয়া চলবে

না। মধুবাবু বলবেন চিড়িতন একটি (যে রঙের চারখানা তিনি পেয়েছেন)।

খ. হাতে রুহিতন মন্দ নেই, কিন্তু তেমন মজবুত ভাবে তো পর পর চারখানা নেই। তাই এ তাসে পাস দিলে গুনাগারি ডাবলের ডাক হওয়া মুশকিল। মধুবাবুর রেস্‌পনস্‌ দিতে হবে। তিনি নো-ট্রাম্প্‌ বলতে পারেন, কিন্তু তাতে তাঁর হাতে যে রুহিতন ভালো আছে তা বোঝা যাবে। তাই বিপক্ষকে সে সুযোগ না দিয়ে মধুবাবু ডাকবেন ইশকাপন একটি।

গ. খুব বড়ো হাত না হলেও বেশ ভালো হাত। এ হাতে মধুবাবু বলবেন ইশকাপন একটি। এ রেস্‌পনসের পর যদুবাবু যদি পাস বলে যান তাতেও ক্ষতি নাই।

ঘ. একটি রুহিতনের উপর ডাবল্‌ দিয়ে যদুবাবু পার্টনারের হাতে কোন্‌ রঙের তাস ভালো এসেছে তা জানতে চেয়েছেন। এ তাসে মধুবাবুর তা বলা মুশকিল। তার চেয়ে যদুবাবুর হাতে কোন্‌ রঙের তাস ভালো এসেছে তা জানতে পারলে মধুবাবু সে ডাকটি চড়াতে পারবেন। তাই তিনি এ তাসে বলবেন রুহিতন দুটি। যদু-বাবুর বুঝতে হবে তাঁর হাতে কোন্‌টি সবচেয়ে ভালো রঙ, তার খবর জানতে চাওয়া হয়েছে। তিনি সে ভাবে জবাব দিলে, তখন মধুবাবু যেমন বুঝবেন, তিনটি হরতন বা তিনটি ইশকাপন স্বচ্ছন্দে ডাকতে পারবেন।

গুনাগারি আদায়ের ডাবল্‌ বা পেনাল্‌টি ডাবল্‌

আগেই বলেছি, যে ডাকের উপর ডাবল্‌ দেওয়া হয়েছে তার আগে যদি যিনি ডাবল্‌ দিয়েছেন তাঁর পার্টনারের ডাক হয়ে গিয়ে থাকে, তবে সে ডাবল্‌ গুনাগারি আদায়ের ডাবল্‌ বা পেনাল্‌টি ডাবল্‌। এ ডাবল্‌ দেওয়ার আগে খেলোয়াড়কে সব সময়েই দেখতে

হবে পার্টনারের হাতের মান (যা তাঁর ডাক থেকে বোঝা গেছে) আর তাঁর নিজের হাতের মান মিলিয়ে—

১. গেমের ডাকে যাওয়া বেশি লাভের হবে ; না

২. বিপক্ষের ডাকের উপর ডাবল্ দিয়ে গুনাগারি আদায় করলে বেশি লাভের হবে। তাই বুঝে, পাল্লা যে দিকে ভারী, খেলোয়াড় সেই ভাবে ডাক দেবেন। গুনাগারি আদায় করতে পারলে বেশি লাভ হবে যেখানে মনে করবেন, সেখানে নিশ্চয়ই ডাবল্ দেবেন।

ধরুন ডাক হয়েছে :

মধুবাবু	শ্যামবাবু	যদুবাবু
ইশকাপন একটি	হরতন দুটি	ডাবল্ (?)

যদুবাবুর হাতে আছে :

♠	7	◇	A K 8
♡	Q 10 7 6 4	♣	K Q 6

এরকম অবস্থায় যা সাধারণত হতে দেখা যায়, যদুবাবু তাঁর পার্টনার যে রঙে ডেকেছেন তার মাত্র একখানা পেয়েছেন। কিন্তু তাঁর ডানদিক থেকে অপরপক্ষের যে ডাক হয়েছে সেই রঙের গুচ্ছের তাস নিয়ে তাঁর বাঁ দিকে গ্যাঁট্ হয়ে বসে আছেন। যদুবাবু এ অবস্থায় যদি তাঁর পার্টনারের ডাকের রেস্পন্স্ দেন তবে ফ্যাসাদে পড়বার সম্ভাবনাই বেশি। এইভাবে সবদিক চিন্তা করে যদুবাবু দেখবেন এ হাতে দুটি হরতনের ডাকের উপর ডাবল্ দিলেই বেশি লাভ। এই-ভাবে বলা যেতে পারে যে আপনার পার্টনারের শুরু বা ওপ্‌নিং ডাকের উপর যখন অপরপক্ষ ডেকে বাগড়া দেবেন, তখন আপনার হাত থেকে যদি ডাবল্ পড়ে, সে ডাবল্ গুনাগারি আদায়ের ডাবল্। এ শাস্ত্রবাক্য।

মনে রাখতে হবে, গুনাগারি আদায়ের ডাক বেশ চড়া ডাক। পার্টনার যে রঙে ডেকেছেন, সে রঙের তাস আপনার হাতে কম

এসেছে বা অপর পক্ষ যে রঙের ডাক দিয়েছেন তার গুচ্ছের তাস আপনার হাতে আসলেই শুধু তার উপর ভরসা করে এ ডাবল্ দেওয়া যাবে না। এ ডাবল্ দিতে হলে যিনি ডাবল্ দেবেন তাঁর হাতে পিঠ জিতবার মতো বেশ কয়েক খানা তাসও থাকতে হবে। মনে রাখতে হবে, ছু হাত মিলিয়ে অপর পক্ষের হাতের মানের চেয়ে বেশি মান যেখানে হবে, সেখানেই ডাবল্ দিয়ে জিতবার সম্ভাবনা বেশি। এসব শাস্ত্রের কথা যাক। খেলার কথা তো বলা যায় না, হয়ত আপনার ডাবলের পর আপনার পার্টনার ডেকে খেলা বানাতে চাইবেন। আর তাই যদি চান, আপনার হাতে পিঠ জিতবার মতো তাস না থাকলে তাঁকে মদত দেবেন কী দিয়ে? খবরদার, পার্টনারকে যেন চটাবেন না!

নো-ট্রাম্প্ ডাকের উপর ডাবল্— সব সময়েই গুনাগারি আদায়ের ডাবল্

আবার শাস্ত্রবাক্যে ফিরে আসা যাক। বলা হয়েছে নো-ট্রাম্প্ ডাকের উপর ডাবলের ডাককে সব সময়েই গুনাগারি আদায়ের ডাবল্ হিসাবে বুঝতে হবে। মানে খুবই সোজা! যিনি নো-ট্রাম্প্ ডাকের উপর ডাবল্ দেবেন, তাঁর হাত তো নিশ্চয়ই নো-ট্রাম্প্ ডাকবার মতো। যদি নো-ট্রাম্প্ ডাক আগে না হত, তা হলে তিনিই নো-ট্রাম্প্ ডাক দিতেন। এখন নো-ট্রাম্প্ওয়ালার বাঁ দিকে বসে তিনি তাঁর তাসের পুরো ফায়দা ওঠাতে পারবেন বলে ডাবল্ দিয়েছেন।

নো-ট্রাম্প্ ডাকের ডাবলের পর বাকি দু হাতের রেস্পন্স্

যেবার খেলায় এভাবে নো-ট্রাম্পের ডাকের উপর ডাবল্ পড়ে, সেবার বাকি দুজন খেলোয়াড়ের হাতে বেশি কিছু রেস্ত থাকবার কথা নয়। তবুও ওপ্নারের পার্টনারের হাতে যদি কোনো রঙের

তাস খান পাঁচেক এসে থাকে, তবে তার একটি ডাক দিয়ে রেস্‌পন্‌স্‌ দেওয়া উচিত। তাতে বিপদ লাঘব হতে পারে।

নো-ট্রাম্প্‌ ডাকের উপর যিনি ডাবল্‌ দেবেন, তাঁর পার্টনারের কিন্তু রেস্‌পন্‌স্‌ দেবার একেবারেই দায়িত্ব নেই। তাঁকে বুঝতে হবে, এ ডাবল্‌ গুনাগারি আদায়ের ডাবল্‌— ওপ্‌নারকে বেশ প্যাঁচে ফেলা গেছে!

দুটি ইশকাপন বা হরতন অথবা তিনটি রুহিতন বা চিড়িতন ডাকের উপর কখন গুনাগারি আদায়ের ডাবল্‌ দেওয়া যাবে

এই প্রসঙ্গ আর-একটি আপ্তবাক্য স্মরণ করিয়ে দিয়ে শেষ করা যাক। দুটি হরতন বা ইশকাপন, অথবা তিনটি রুহিতন বা চিড়িতন ডাকের পর যতই গুনাগারি ডাবল্‌ দেবার জন্য গলা খুসখুস করুক, যতক্ষণ-না বোঝা যাচ্ছে অন্তত দুটি পিঠের গুনাগারি আদায় করা যাবে, ততক্ষণ ডাবল্‌ দেওয়া কিছুতেই উচিত হবে না। ধরুন এ-সব ডাকে ডাবলের পর যদি তাসের হেরফেরে— মানে, যেমন ভাবে তাস চার হাতে আসা উচিত সে ভাবে না এসে একটু এদিক-ওদিক করে আসে, আর সেই সুযোগে যদি বিপক্ষ ডাক মাফিক খেলা বানিয়ে ফেলতে পারেন, তবে তো ডাবল্‌ থাকার দরুন তাঁদের গেমের পয়েণ্ট হয়ে যাবে। তা হলে যাঁরা ডাবল্‌ দিয়েছেন তাঁদের আফসোসের আর সীমা থাকবে না। সেম্‌ সাইডে গোল হয়ে যাবে আর কি! তাই পণ্ডিতেরা বলেছেন— দুটি হরতন বা ইশকাপন, অথবা তিনটি রুহিতন বা চিড়িতন ডাকে যদি দেখেন অন্তত দুটি পিঠের গুনাগারি আদায় করতে পারবেন, তবেই ডাবল্‌ দেবেন। তা না হলে সেবার পাস বলে ক্ষান্ত হবেন।

সেলামীর ডাক

(স্ল্যাম বিডিং)

সেলামীর ডাকে খেলা বানাতে পারলে কত সেলামী পাওয়া যাবে

ব্রিজ খেলার আইনে বলছে :

	ডিক্লেরার পক্ষ সেলামী পাবেন	
	বলনির্বল (ভাল্‌নর‍্যাবল্) অবস্থায়	অন্য (নন্‌ভাল্‌নর‍্যাবল্) অবস্থায়
ছোটো সেলামীর ডাকে ডিক্লেরার ১২ পিঠের খেলা বানাতে পারলে	৭৫০	৫০০
বড়ো সেলামীর ডাকে ডিক্লেরার ১৩ পিঠের খেলা বানাতে পারলে	১৫০০	১০০০

খেলা রঙের হোক বা নো-ট্রাম্পের হোক— তাতে সেলামীর কিছু হেরফের হবে না। ডিক্লেরার পক্ষকে এই মোটা সেলামী পেতে হলে যে-কোনো রঙের বা নো-ট্রাম্পের ছয়টির বা সাতটির ডাকের কনট্রাক্ট্ করে খেলা বানাতে হবে। চারটি বা পাঁচটি ডেকে বারো পিঠ বা তেরো পিঠ বানালে এ সেলামী পাওয়া যাবে না। আবার বড়ো সেলামীর ডাক দিয়ে বারোটি পিঠ পেলেও ছোটো সেলামী পাওয়া যাবে না। উল্‌টে এক পিঠ কম বানাতে পারার জন্য ডিক্লেরার পক্ষ অপর পক্ষকে গুনাগাবি গুনে দেবেন। তাই দু হাতে ছোটো বা বড়ো সেলামী পাবার মতো তাস আসলে ডেকে খেলা বানাতে না পারা যেমন আফসোসের কথা, তেমনি দু হাতে যদি

সেলামী পাবার মতো তাস না এসে থাকে, তখন সেলামীর ডাকে যাওয়াও আফসোসের কথা। কেননা দু-অবস্থাতেই লোকসানের মধ্যে পড়তে হবে।

সেলামীর ডাক বনাম গেমের ডাক

সেলামীর খেলার ডাক গেমের খেলার ডাকের চেয়ে কঠিন। গেমের ডাকে ওপ্‌নার বা তাঁর পার্টনার যখনই বুঝবেন তাঁদের দু হাত মিলিয়ে একটি গেম করবার মতো পয়েন্ট আছে, তাঁরা গেমের ডাকে যেতে দ্বিধা করবেন না। কিন্তু প্রয়োজনীয় ৩৩ বা ৩৭ পয়েন্ট দু হাত মিলিয়ে আছে বুঝতে পারলেই কী সরাসরি ছোটো বা বড়ো সেলামীর ডাক দেওয়া যাবে? না, তা যাবে না। সেইজন্যই সেলামীর ডাক কঠিন। তিনটি নো-ট্রাম্প্ বা চারটি ইশকাপন কিংবা হরতনের গেম বানাতে হলে ১৩ পিঠের মধ্যে নয়টি বা দশটি পিঠ নিলেই চলবে। বাকি পিঠ অপর পক্ষ পেলেও ক্ষতি নেই। কিন্তু সেলামীর খেলায়— ছোটো সেলামীর ডাকে প্রতিপক্ষকে মাত্র একটি পিঠ দেওয়া যেতে পারে; আর বড়ো সেলামীর খেলায় তাঁদের তো পিঠ দেওয়াই যাবে না। এইজন্য সেলামীর ডাক দিতে হলে বুঝতে হবে :

১. ১২ বা ১৩ পিঠ জিতবার মতো তাস নিজেদের দু হাত মিলিয়ে আছে কিনা; আর

২. বিপক্ষকে কোনো রঙের একটিও পিঠ না দিয়ে খেলার তাস নিজেদের দু হাত মিলিয়ে আছে কিনা।

দু হাত মিলিয়ে ১২ বা ১৩ পিঠ জিতবার তাস থাকলেই সেলামীর ডাক হবে না— প্রতি রঙের প্রথম ও দ্বিতীয় পিঠ ধরবার তাস থাকা চাই

যদি বোঝা যায় নিজেদেরে দু হাত মিলিয়ে ১২ বা ১৩ পিঠ বানাবার মতো তাস এসেছে, তখন সেলামীর ডাকে ওঠবার আগে

দেখতে হবে, তাস যা আছে তাতে প্রথমে লীড দিয়ে বিপক্ষ তু-একটি পিঠ সটাসট নিয়ে যেতে পারবেন কিনা। যদি অবস্থা সে রকমের বোঝা যায়, তবে নিশ্চয়ই সেলামীর ডাকে যাবার কোনো মানে হবে না। তাই বলা হয়েছে, ১২ পিঠ বা ১৩ পিঠ জিতবার মতো তাস থাকলেই কোনো পক্ষ সেলামীর ডাকে যেতে পারবেন না, যতক্ষণ-না বুঝতে পারছেন তাঁদের হাতে প্রত্যেক রঙের খেলায় প্রথম পিঠটি বা নিদেন পক্ষে দ্বিতীয় পিঠটি ধরবার মতো বড়ো মানের তাস বা তুরুপ আছে।

সেলামীর ডাকের তাস হাতে এসেছে কিনা কখন বোঝা যাবে

সেলামীর ডাকে ওঠবার মতো তাস কোনো পক্ষে এসেছে কিনা তার আভাস তো শুরুর ডাক বা ওপ্‌নিং বিড আর তার রেস্‌পন্‌স্‌ থেকেই পাওয়া সম্ভব। এর পর ডাক যেমন ধাপে ধাপে উঠতে থাকবে, তখন প্রথম বা দ্বিতীয় পিঠ ধরবার তাস বা তুরুপ কার কাছে কটা আছে তাও উপযুক্ত ডাকের মাধ্যমে জানা বা জানানো সম্ভব।

ওপ্‌নার বা তাঁর পার্টনার সেলামীর ডাকে যেতে চাইছেন কিনা, অর্থাৎ তাঁদের মধ্যে একজন যখন বুঝতে পেরেছেন তাঁদের তু হাত মিলিয়ে ১২ বা ১৩ পিঠ পাওয়া সম্ভব : তা বোঝা যাবে যখন একে অন্যের ডাকের উপর :

১. গেমের ডাকের চেয়ে বড়ো ডাক দিয়ে জানান দেন গেমের খেলার চেয়ে বড়ো খেলা হবার তাস আছে ;

২. ডাক না বাড়িয়ে প্রচলিত সেলামীর সাংকেতিক ডাক দিয়ে তার রেস্‌পন্‌স্‌ জানতে চান ;

৩. নিজেদের ডাক ছেড়ে দিয়ে বিপক্ষের রঙে ডাক দিয়ে পার্টনারের হাতে সে রঙের তাস কীভাবে আছে তা বুঝতে চান ; অথবা

৪. বেশ ভালো রেস্‌পন্‌স্‌ পাবার পরও ওপ্‌নার নূতন কোনো রঙের ডাক দিয়ে তাঁর রেস্‌পন্‌স্‌ জানতে চান।

প্রতি রঙের প্রথম বা দ্বিতীয় পিঠ ধরবার তাস

এখন প্রতি রঙের প্রথম বা দ্বিতীয় পিঠ ধরবার তাস বা তুরুপের কথা একটু বোঝা যাক :

প্রথম পিঠ ধরবার তাস বা তুরুপ— যে-কোনো রঙের টেক্কা প্রথম পিঠ ধরবার জন্য নিশ্চয়ই সহি তাস। যে-কোনো রঙের টেক্কার চেয়ে ছোটো যে-কোনো তাসের খেলা হোক না কেন, টেক্কা দিয়ে সে পিঠ জেতা যাবেই। এ তো আইনের কথা।

আবার কোনো রঙের তাস যদি এক হাতে মোটেই না আসে, তা হলে সেই হাতে তুরুপের তাস থাকলে, সেই রঙও প্রথম পিঠ ধরবার সহি তাস। কারণ সে রঙের যে-কোনো তাসই খেলা হোক না কেন, মায় টেক্কা পর্যন্ত, তুরুপ করে সে পিঠ নিশ্চয়ই পাওয়া যাবে।

ধরুন তাস এসেছে :

রামবাবু

♠	—	♢	K Q 10 9 8
♡	K J 8 7	♣	A J 6 5

শ্যামবাবু

♠	4 3 2	♢	A J 5
♡	A Q 10 9 6	♣	Q 2

রঙ হয়েছে হরতন। এ হাতে রামবাবুর হাতে প্রথম পিঠ ধরবার সহি তাস দুরকমের। ইশকাপন হাতে মোটেই নেই— খেলা হলে হরতন দিয়ে তুরুপ হয়ে যাবে। তাই ইশকাপন রামবাবুর

হাতে প্রথম পিঠ ধরবার সহি তাস। আর চিড়ের টেক্কা তো প্রথম পিঠ ধরবার সহি তাস বটেই!

দ্বিতীয় পিঠ ধরবার তাস— সাহেবই আইনত সব রঙে দ্বিতীয় পিঠ ধরবার তাস। টেক্কা বেরিয়ে গেলে সাহেব নিশ্চয়ই পিঠ পাবে। এ ছাড়া যদি কোনো রঙের তাস কোনো হাতে একখানা আসে, তা হলে সেই হাতে তুরুপের তাস থাকলে, সেই রঙও দ্বিতীয় পিঠ ধরবার সহি তাস।

ধরুন হাত এসেছে :

রামবাবু

♠	Q 4 3	♢	K J 7 4 3
♡	2	♣	A K 8 2

শ্যামবাবু

♠	A K J 9 6 2	♢	A 2
♡	10 4 3	♣	Q J

ছয়টি ইশকাপনের ডাক হয়েছে। বিপক্ষের হাতে সমস্ত বড়ো বড়ো হরতনের তাস। কিন্তু তাঁরা একটির বেশি হরতনে পিঠ পাবেন না। হরতনের প্রথম পিঠ নেবার পর যখনই বিপক্ষ থেকে হরতন খেলা হবে, সে তাস রামবাবুর হাতে তুরুপ হয়ে যাবে।

হাতের মান কত থাকলে সেলামীর ডাকে যাওয়া যেতে পারে

গোরেন সাহেবের ধারাপাত অনুসারে যে পক্ষে দু হাত মিলিয়ে হাতের তাসের মান ৩৩ পয়েন্ট, তাঁদের ছোটো সেলামীর খেলা হওয়া সম্ভব। আর মান যদি ৩৭ পয়েন্ট থাকে তবে বড়ো সেলামীর খেলা হওয়া সম্ভব। এর কম মান থাকলে সেলামীর খেলা না হওয়াই সম্ভব। তাসের হেরফেরে কোনো হাতে যদি একটি রঙের তাস একখানাও না আসে বা মাত্র দু-একখানা আসে, তখন হয়তো

এর কম মানেও সেলামীর খেলা হতে পারে, তবে তা রঙের তুরুপের খেলাতেই সম্ভব। নো-ট্রাম্পের সেলামীর খেলায় বড়ো তাসের মান কম থাকলে খেলা হওয়ার সম্ভাবনা নেই বলেই ধরে নেওয়া যেতে পারে।

ধরুন তাস এসেছে :

রামবাবু

♠ Q 7 4 3 2 ◇ A

♡ Q 9 6 3 ♣ Q J 6

শ্যামবাবু

♠ A K J 9 6 5 ◇ K Q 4

♡ K 6 ♣ K 10

শ্যামবাবুর হাতে ২১ পয়েন্ট আর রামবাবুর হাতে ১৪ পয়েন্ট। দু হাত মিলিয়ে ৩৫ পয়েন্ট। ছোটো সেলামীর খেলা হতে পারে। কিন্তু টেক্কা তো দু হাতেই এক-একটি করে। দুজনেই তাই সেলামীর ডাকে যাবার আগে জানতে চাইবেন অন্য হাতে কটি টেক্কা আছে, আর রামবাবুও বুঝতে চাইবেন তাঁর পার্টনারের হাতে কটি সাহেব আছে। কিন্তু জানবেন কী করে? এ প্রশ্নের থেকেই ব্ল্যাকউড-রীতিতে নিজ পক্ষের বা বিপক্ষের হাতে কটি করে টেক্কা বা সাহেব আছে তা জানবার রেওয়াজ চালু হয়েছে।

ব্ল্যাকউড-রীতি

ব্ল্যাকউড বলছেন, রঙের তুরুপের খেলায় সেলামীর ডাকে যাবার আগে যথাসময়ে, অর্থাৎ কী রঙে খেলা হবে সে ব্যাপারে যখন দুই পার্টনারে একটা বনিবনা হয়েছে, তখন পার্টনারদের মধ্যে যে-কোনোজন চারটি নো-ট্রাম্পের ডাক দিয়ে অন্যজনকে জিজ্ঞাসা করতে পারেন— আপনার হাতে কটি টেক্কা আছে? এ ডাকে :

যখন হাতে		তখন রেস্পন্স্
১. একটিও টেক্কা নেই বা চারটিই টেক্কা এসেছে	—	পাঁচটি চিড়িতন
২. একটি টেক্কা এসেছে	—	পাঁচটি রুহিতন
৩. ত্বটি টেক্কা এসেছে	—	পাঁচটি হরতন
৪. তিনটি টেক্কা এসেছে	—	পাঁচটি ইশকাপন

যদি এভাবে বোঝা যায় ত্ব হাতে চারটি টেক্কাই এসেছে তখন একই ভাবে পাঁচটি নো-ট্রাম্প্ ডেকে জিজ্ঞাসা করা যেতে পারে অন্য হাতে কটি সাহেব আছে। এ ডাকে :

যখন হাতে		তখন রেস্পন্স্
১. একটিও সাহেব নেই বা চারটিই সাহেব এসেছে	—	ছয়টি চিড়িতন
২. একটি সাহেব এসেছে	—	ছয়টি রুহিতন
৩. ত্বটি সাহেব এসেছে	—	ছয়টি হরতন
৪. তিনটি সাহেব এসেছে	—	ছয়টি ইশকাপন

এই রীতিতে শ্যামবাবু-রামবাবুর ডাক উপরের ত্বই হাতে এই-ভাবে সম্ভব—

শ্যামবাবু	রামবাবু
ইশকাপন একটি	ইশকাপন তিনটি
নো-ট্রাম্প্ চারটি	রুহিতন পাঁচটি
ইশকাপন পাঁচটি	পাস

রামবাবু যে-মুহূর্তে পাঁচটি রুহিতন বললেন, তখনই শ্যামবাবু বুঝলেন তাঁর হাতে মোটে একটি টেক্কা আছে আর তা হলে অপর পক্ষের হাতে ত্বটি টেক্কা গিয়ে পড়েছে। স্থতরাং সেলামীর ডাকে যাওয়া স্থবিধার হবে না। তাই তিনি শেষ ডাক দিলেন পাঁচটি ইশকাপন।

যদি রামবাবুর হাত থেকে পাঁচটি হরতন বা পাঁচটি ইশকাপন রেস্‌পন্‌স্‌ আসত তা হলে শ্যামবাবু তাঁর হাতে যে তাস আছে তা দিয়ে স্বচ্ছন্দে ছয়টি বা সাতটি ইশকাপন ডাকতে পারতেন

ব্ল্যাকউড-রীতির অসুবিধা

ব্ল্যাকউড-রীতির ডাকে দুটি অসুবিধা—

১. ডাক আরম্ভ করলে পাঁচটির কম ডাকা যাবে না ; আর

২. নো-ট্রাম্প্‌ একটির শুরুর ডাকে নো-ট্রাম্প্‌ চারটির রেস্‌পন্‌স্‌ হলে, তা স্বাভাবিক ডাক না ব্ল্যাকউড-পদ্ধতির জিজ্ঞাসা, তা বোঝা যাবে না।

গারবার-রীতি

এই দুটি অসুবিধার কথা মনে রেখে গারবার-রীতির চলন হয়েছে। ডাক কমের দিকে রাখতে পারা যায় বলে, এ রীতির এখন বহুল প্রচলন। এই রীতিতে পার্টনারদের মধ্যে যে-কোনোজন চারটি চিড়িতন ডাক দিয়ে অন্যজনকে জিজ্ঞাসা করতে পারেন—আপনার হাতে কয়টি টেক্কা আছে? এ ডাকে :

যখন হাতে		তখন রেস্‌পন্‌স্‌
১. একটিও টেক্কা নাই বা চারটি টেক্কাই আছে	—	চারটি রুহিতন
২. একটি টেক্কা আছে	—	চারটি হরতন
৩. দুটি টেক্কা আছে	—	চারটি ইশকাপন
৪. তিনটি টেক্কা আছে	—	চারটি নো-ট্রাম্প্‌

এরপর টেক্কার অবস্থা জেনে প্রয়োজন হলে, যিনি চারটি চিড়িতনের ডাক দিয়েছিলেন তিনি পার্টনারের হাতে কয়টা সাহেব আছে জানবার জন্য :

যদি উত্তর পেয়ে থাকেন	তবে ডাকবেন
১. চারটি রুহিতন	চারটি হরতন
২. চারটি হরতন	চারটি ইশকাপন
৩. চারটি ইশকাপন	চারটি নো-ট্রাম্প্
৪. চারটি নো-ট্রাম্প্	পাঁচটি চিড়িতন

রেস্পন্সে টেক্কা যে ভাবে দেখানো হয়, ঠিক সেই ভাবে সাহেব দেখানো হবে।

ধরুন তাস এসেছে :

রামবাবু (ওপ্নার)

♠ A 2 ◇ A Q 8 7 6
♡ K Q 10 9 ♣ A 2

শ্যামবাবু (পার্টনার)

♠ K 5 4 ◇ K
♡ A J 7 6 5 ♣ K 7 6 4

ডাক হয়েছে :

রামবাবু	শ্যামবাবু
রুহিতন একটি	হরতন একটি
চিড়িতন চারটি	হরতন চারটি
(কয়টি টেক্কা ?)	(একটি টেক্কা)
ইশকাপন চারটি	হরতন পাঁচটি
(কয়টি সাহেব ?)	(তিনটি সাহেব)

এর পর রামবাবুর সাতটি হরতনে যেতে বাধা কোথায় ?

একটি সতর্কবাণী বলে এ প্রসঙ্গ শেষ করব। ব্ল্যাকউড বা গারবার— যে রীতিতেই ডাক আর রেস্পন্স্ হোক— সব সময়ে মনে

রাখতে হবে, ডাক হলে রেস্‌পন্‌স্‌ দিতেই হবে। পার্টনার পাস বলে ডাক এড়িয়ে যেতে পারবেন না। পার্টনারের আর-একটি দায়িত্ব—ডাক যখন শুরু হয়ে গিয়েছে, সে সময়ে কোন্‌ রীতিতে ডাকাডাক হবে, তা তিনি বলতে পারবেন না।